
PC ACTION
WWW.PCACTION.DE
DVD XXL 8 GByte
VOLLVERSION
UNZENSIERT: AB-18-DVD!
11. JAHRGANG
AUSGABE 129
11/2006
OKTOBER
€ 4,99
Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80
NUR AUF AB-18-DVD: MEHRSPIELER-DEMO VON CALL OF JUAREZ!
PC CD-ROM
1939 1945
AXIS & ALLIES
TAKTIK VOM FEINSTEN: HIER JUBILIERT DER FELDMARSCHALL!
DA SCHAU HER: WIR STÜRMEN DEN BETA-TEST!
VIDEO AUF DVD!
BATTLEFIELD 2142
SO SPIELT SICH DIE ZUKUNFT DER MEHR-SPIELER-ACTION
EXTRAS AUF DVD
ÜBER 1,3 GBYTE MAPS & MODS!
Delta CTF
QUAKE 4
Erlebe den Capture-the-Flag-Modus wie früher mit Runen, Rüstung und Boni.
Ghost Recon Advanced Warfighter
TOM CLANCY'S GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER
Stürz dich in das offizielle Mehrspieler-Paket 2!
Unreal Tournament 2004
USkaarj2k4 RTS
Verwandle dein UT 2004 in ein Echtzeit-Strategie-spiel. Verrückt? Ja! Und saucool!
Ultimate Empire at War: Düse durch neue Epochen des Star-Wars-Universums – frische Planeten, Einheiten und Helden inklusive!
STAR WARS EMPIRE AT WAR
COMPANY OF HEROES
DER ERSTE TEST!
SCHNELL, HART UND UNGLAUBLICH GUT AUS-SEHEND: SCHNAPP DIR DAS MEDAL OF HONOR FÜR STRATEGEN!
ARMED ASSAULT
ANGESPIELT: OPERATION FLASHPOINT WAR GESTERN, HIER KOMMT DER NACHFOLGER! NEUE INFOS, NEUE BILDER UND EIN VIDEO!
11
4 196338 104995


PC DVD
2142
BATTLEFIELD



Töten oder getötet werden. BF 2142 führt die Intensität seiner Vorgänger fort und beschert der Serie einen neuen Spielmodus: den Titan-Modus. Gewaltige Kriegsschiffe, die unter der Kontrolle eines Commanders hoch über dem Schlachtfeld schweben und den Boden darunter schonungslos bombardieren, müssen durch organisiertes, taktisches Teamwork vom Himmel geholt werden. Neutralisiere den Schutzschild des Titanen durch kontinuierliche Raketenangriffe vom Boden aus, während du feindliche Truppen zurückschlägst, dann das Schiff enterst und den Kern sprengst.

_TITAN_MODUS_

Ob du von Freunden, Mitgliedern deines Clans oder neuen Teambekanntschaften unterstützt wirst, der Kampf um den Titanen wird deine Battlefield-Fähigkeiten auf die Probe stellen – versammle dein Squad, verberge deinen Wiedereinstiegspunkt, beschütze deinen Sanitäter und bete, dass dir nicht die Munition ausgeht. „Die erbitterte, intensive Schlacht an Bord des Titanen ist etwas Brandneues – 32 Spieler, die in Korridoren kämpfen – das ist einfach fantastisch", schwärmt Senior Producer Marcus beim ersten der beiden täglichen Spieltests im Studio. Nur durch stetiges Testen erreicht das Entwicklungsteam von DICE die unverkennbare und unübertroffene Spielbalance von Battlefield, so dass du, unabhängig davon, wie du dich für die Schlacht ausrüstest, nie ohne Chance bist.

„Wir wollten, dass die Leute sich wie in der Zukunft fühlen, ohne sie zu weit vom gewohnten Spielgefühl wegzuführen", sagt Producer Jamil, der erklärt, warum DICE an glaubwürdigen Fahrzeugen und ballistischen Waffen festhält. Diese Wahl traf das Team, nachdem es jeden erhältlichen Sci-Fi-Film angeschaut hatte – Battlefield 2142™ war ursprünglich im Weltraum angesiedelt, bevor DICE zu dem Schluss kam, dass die Erde selbst immer noch das beste Erlebnis bieten würde. „Unser Motto bei fast allem, was wir tun, ist, Gameplay steht an erster Stelle", beteuert Jamil.

KRIEGSSPIELZEUGE DER ZUKUNFT

So wird das ursprüngliche Battlefield Erlebnis beibehalten, aber das bedeutet nicht, dass du nicht Hand an ultramoderne Waffen legen kannst – es erwarten dich Annäherungsminen, die sich auf Fahrzeuge ausrichten, schwebende Geschützdrohnen, die dir Deckung geben und ein bewährtes Arsenal an Waffen, die für die Kämpfe des nächsten Jahrhunderts auf den neuesten Stand gebracht wurden. Und dann gibt es da noch die neuen Kampffahrzeuge... Sagen wir einfach, es ist unwahrscheinlich, dass jemand seine erste Begegnung mit einem 8-Meter-Battle Walker je vergessen wird.

Die Redaktion



HEINRICH LENHARDT
ROLLENSPIELE, SPORT
... hat als Rück-Aussiedler eine Wohnung gesucht, Behördengänge getätigt und die PC ACTION-Bildunterschriftenkonferenz überlebt.



JOACHIM HESSE
ACTION, ADVENTURES
... spielt *Strikers 1999* an seinem Automaten, hört dabei die neue Stephan Remmler und findet alle Leipziger total nett.



HARALD FRÄNKEL
ACTION, SPORT
... findet, dass man gute Kollegen viel zu selten findet, trägt ein Jahr lang schwarz und wünscht Ahmet Iscitürk noch ein richtig, richtig schönes Leben.



AHMET ISCITÜRK
ACTIONSPIELE UND EGO-SHOOTER
... verabschiedet sich von allen Lesern und wünscht jedem einzelnen einen Lottogewinn und dass die Berliner Mauer wieder aufgebaut wird.



WOLFGANG FISCHER
ROLLENSPIELE, ACTION
... hat gerade 15 Kilo Gammelfleisch und drei Torten verdrückt und fühlt sich wie eine überreife Passionsfrucht. Hallo PC ACTION!



RALPH WOLLNER
ACTION, SPORT
... freut sich tierisch über die neue DVD-Rubrik „PC ACTION kocht" und wälzt derzeit sämtliche Rezeptbücher. Gourmets freuen sich!



LUKASZ CISZEWSKI
ACTION, MEHRSPIELER-SHOOTER
... findet, dass alles seinen Sinn verliert und möchte nach Ahmets Abgang nicht mehr leben.



ALEXANDER FRANK
STRATEGIE, ROLLENSPIELE
... sagt bye-bye Bigge und Iscitürk und verabschiedet sich jeden Abend von den übrigen Kollegen mit „Ihr geht mir auf den Sack! Ich haue ab!"



MARC BREHME
MODS, ADVENTURES
... vergießt bittere Tränen wegen Ahmets Abschied und hofft, das mit Version v.15W seiner Sohn-Simulation endlich das Durchschlaf-Feature integriert wird.

ANDREAS BERTITS
STRATEGIE, ROLLENSPIELE
... überlegt sich eine neue Intimhaarfrisur und muss sich eine neue Waage kaufen, da das angezeigte Gewicht auf seiner alten unmöglich stimmen kann.

Fette Neuheiten



Tolle Nachrichten! Bigge und Iscitürk hauen endlich ab, dafür stoßen Heinrich Lenhardt und Wolfgang Fischer dazu. Alles wird gut.

Fränkel: Wo ist eigentlich Herr Bigge?

Wollner: Bigge? Ich dachte, der sei längst weg. Der wurde doch vom Kollektiv durch Heinrich Lenhardt ersetzt.

Hesse: Quatsch! Die sind aktuell beide am Start, damit der Übergang in die neue Dimension ohne Komplikationen abläuft.

Fränkel: Okay, dann will ich mal so fragen: Wo ist der Deinhard ... äh, Lenhardt?

Iscitürk: Der hüpft auf der Internationalen Funkausstellung herum, während wir uns die Ärsche abarbeiten. Das fängt ja gut an! Ich weiß ja nicht, ob ich mit dem Typen auf Dauer zusammenarbeiten kann!

Brehme: Hä? Haben Sie nicht gekündigt?

Iscitürk: Oh, das hatte ich vergessen. Endlich bin ich frei! Mögen Sie alle in der Hölle schmoren und dort in einer Fettweiber-Arschleck-Simulation mitspielen!

Fischer: Sehr gern! Ich bin übrigens der Neue, war vorher Leitender Redakteur anderer super Computec-Blätter und habe mich diese Ausgabe bereits um unsere Premium-Beilage gekümmert ...

Frank: Fresse halten! Ihr Geschwafel interessiert niemanden, Sie Newbie-Schwein!

Ciszewski: (flüstert) Psssst, Herr Frank. Der Typ ist der neue Leitende Redakteur. Sie hingegen sind nur minderwertiger Volontär.

Frank (schwitzend): Hahaha! Herr Fischer ist mir doch glatt auf den Leim gegangen. Es ist mir natürlich eine große Ehre, endlich Ihre Bekanntschaft zu machen! Darf ich Ihnen Kaffee, Gebäck oder meine Freundin anbieten? Bitte entlassen Sie mich nicht! Sehen Sie her! Ich lege mich wie ein kleiner Hund auf den Rücken, um meine Demut zu unterstreichen!

Bertits: Vielleicht sollten wir an dieser Stelle mitteilen, dass wir einen Haufen Top-Themen im Heft haben?

Hesse: Gute Idee: *Battlefield 2142*, *Armed Assault*, *Company of Heroes* und natürlich das Games-Convention-Resümee! Viel Spaß und tschüs Herr Iscitürk, ich werde Sie vermissen.



AUSSERDEM IM HANDEL:

PC ACTION Sonderheft 2/2006: Lösungen, Karte, Mods und vieles mehr zu *The Elder Scrolls 4: Oblivion.*

PC ACTION Premium 11/2006: Riesenposter, Aufkleber und Extraheft zu *World of Warcraft: The Burning Crusade.*



PC ACTION 11/2006

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
FAX: 0911/28 72 435 • **E-MAIL:** leserbriefe@pcaction.de
Besuchen Sie uns im Internet unter www.pcaction.de

KUNDENDIENST

AKTUELL

BLICKPUNKT

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

TEST

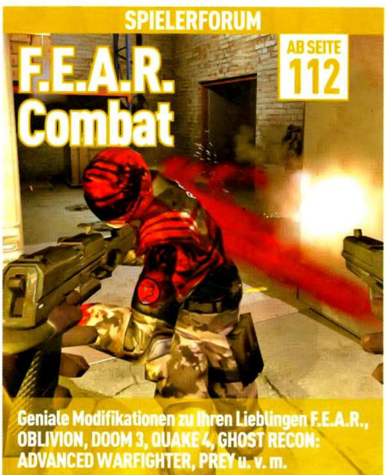
TEST DES MONATS:

SPIELERFORUM

SPIELETIPPS

HARDWARE

SPIELERFORUM



Geniale Modifikationen zu Ihren Lieblingen F.E.A.R., OBLIVION, DOOM 3, QUAKE 4, GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER, PREY u. v. m.

HARDWARE



Nach einer neuer Hauptplatine brauchen Sie nicht unbedingt auch Windows neu installieren. Wir zeigen, wie Sie sich diese Arbeit sparen können.

AUF DEN SILBERSCHEIBEN



PC ACTION MIT DVD:

Vollversion: Axis & Allies • **6 Spiele-Demos:** Baphomets Fluch: Der Engel des Todes • Caesar 4 • Joint Task Force • Just Cause • Lego Star Wars 2: Die klassische Trilogie • Sword of the Stars • **22 Videos:** Armed Assault • Battlefield 2142 • Just Cause • F.E.A.R. Combat • Zwerchfellattacke: Lego Star Wars 2 • PC Action kocht • Games Convention Impressionen • Parabellum • Brothers in Arms: Hell's Highway • Half-Life 2: Episode 2 • The Mark • Halo 2 • Crysis • Baphomets Fluch: Der Engel des Todes • Dark Messiah of Might and Magic • The Witcher • Gothic 3 • Warhammer Online: Age of Reckoning • Neverwinter Nights 2 • Desperados 2: Conspiracy • Age of Empires 3: The Warchiefs • Wilkinson Cup • **3 Trailer:** Unreal Tournament 2007 • John Woo's Stranglehold • Alone in the Dark: Near Death Investigation • **Extra MP3:** Jan Hegenberg: Helden der Welt

PC ACTION MIT AB-18-DVD:

Inhalt siehe oben, aber statt der Demo von Sword of the Stars die Mehrspieler-Demo von Call of Juarez. Außerdem erweiterte Videos von F.E.A.R. Combat und Just Cause.

AUF SEITE 160: DER KOMPLETTE INHALT DER DVD

Spiele in diesem Heft

TOP NEWS


Der Hunter links, gehört zu den Neuheiten von *Half-Life 2: Episode Two.*

»Frauen können einfach keine Zelte aufbauen.«

HALF-LIFE 2: EPISODE TWO

Mach Platz!

AUF DVD
VIDEO

Auf der GC haute uns Valves Präsentation fast vom Hocker. Die ersten Eindrücke von *Episode Two* lassen Fan-Herzen höher schlagen.

EGO-SHOOTER | Nach dem für viele Anhänger etwas enttäuschenden *Episode One* scheint Valve jetzt ordentlich nachzulegen. Hetzte man in der ersten Episode fast ausnahmslos durch enge Innenlevels, protzt der Nachfolger mit sonnigen Außenabschnitten und etlichen Neuheiten. So kommen Sie endlich in den Genuss des neuen Strider-Modells, dem Hunter. Die Biester sind deutlich kleiner als die Ur-Strider aus dem Hauptprogramm und auch nicht ganz so feuerstark. Dafür sind sie schnell. Ganz nach dem Motto „Viele Hunde sind des Hasen Tod" wimmelt es in manchen Missionen nur so von den Teilen. Da die Dreibeiner beim Aufprall von Objekten besonders empfindlich reagieren, greift Gordon mit allen verfügbaren Mitteln gegen die neue Bedrohung durch: So setzt er in einer Tour Heizkörper, Fernseher und Tische als Wurfgeschosse. Auf dem Bildschirm ist überhaupt wesentlich mehr los als in *Episode One*. Doch dank der neuen Haftminen hat der nach wie vor wortlose Gordon gut lachen. Per Knopfdruck pfeffern Sie die Bomben auf den Mini-Strider, bei einem Treffer bleibt das Ding am Gegner kleben. Jetzt bloß noch den Auslöser drücken und schon fliegen die Fetzen. Wer sich allerdings im Sprengradius aufhält, folgt dem Widersacher postwendend ins Pixel-Nirwana.

KÄFER-FEINKOST

Neben den krachigen Missionen in den Wäldern nahe der zerstörten City 17 kämpfen Sie sich durch kurzweilige Höhlenlabyrinthe, die vor ekligen Maden und Spinnenweben nur so strotzen. Doch mithilfe der einäugigen Vortigaunt-Verbündeten verarbeiten Sie ganze Insektenarmeen zu Mus. Sowohl bei den Innen- als auch den Außenlevels fällt auf, dass die Atmosphäre wieder mehr in Richtung Hauptprogramm tendiert. Irgendwie wirkt alles lebendiger und liebevoller gestaltet als in *Episode One*. Und das, obwohl wir die süße Alyx bisher nicht im Nachfolger entdecken konnten. *Episode Two* soll eine Spieldauer von circa fünf Stunden umfassen. Hinzu kommt der Mehrspieler-Teil *Team Fortress 2* und der Bonusshooter *Portal*. Anfang 2007 wird es ernst! Ralph Wollner

Info: www.steampowered.com



»Aufdringlich: Tramper.«

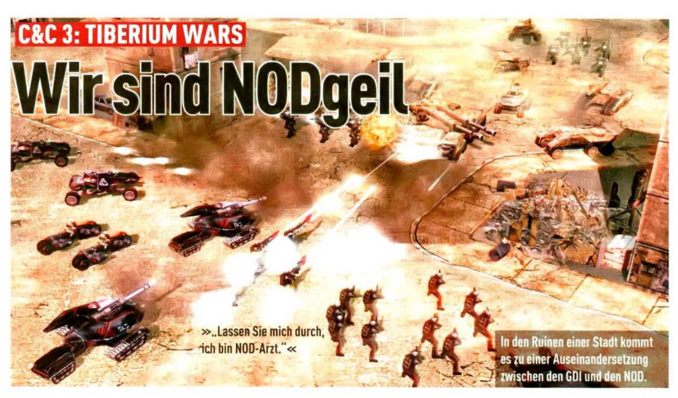
Zusätzlich zu den Buggys verspricht Valve weitere Fahrzeuge, gibt sie aber noch nicht preis.


»Angriff der mutierten Passbildautomaten.«

Die Hunter sind vor allem gegen fliegende Objekte anfällig. Ein paar MG-Salven tun es aber auch.

C&C 3: TIBERIUM WARS

Wir sind NODgeil



In den Ruinen einer Stadt kommt es zu einer Auseinandersetzung zwischen den GDI und den NOD.

Die Bruderschaft von NOD ist zurück. Mit finsteren Gerätschaften wollen die Bösewichte die Welt erobern.

ECHTZEIT-STRATEGIE | Die Bruderschaft von NOD ist eine fiese Gruppe. Anführer Kane will die Weltherrschaft an sich reißen und generell verheißen schwarze Rüstungen und ebensolche Fahrzeuge nichts Gutes. Nach Angaben über die Fraktion GDI gab Entwickler EA LA nun auch erste Informationen über die NOD preis. So kommandiert man nun den sogenannten Avatar-Mech über die tiberiumverseuchten Schlachtfelder. Aufgrund seiner Größe soll dieser Titan sogar leichtes Spiel mit Panzern haben und auch die Fähigkeit besitzen, Gegnern die Waffen zu stibitzen. Damit steht ausufernden Schlachten – wie auf den neuen Screenshots zu sehen – nichts mehr im Weg. Na ja, fast nichts, denn bis zum nächsten Jahr müssen sich Strategen und Fans der Serie noch gedulden, bevor sie sich in die Geschichte von *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* stürzen. Andreas Bertits

Info: www.ea.com/official/cc/cc3/us

ASSASSIN'S CREED

Killerspiel



Das komplexe Kampfsystem von *Assassin's Creed* ist auf Ausweichen und Konterattacken ausgelegt.

Jeder weiß es, aber keiner gibt es zu. Vor allem nicht Ubisoft. *Assassin's Creed* erscheint auch für PC.

ACTION-ADVENTURE | Woher wir das so genau wissen? Das dürfen wir Ihnen nicht verraten. Sonst müssten wir Ihnen Harald Fränkel vorbeischicken, der Sie dann stundenlang in Ihrem Keller zu Tode foltert. Selbst wenn es uns nicht schon ein Vögelchen gezwitschert hätte, wäre es dämlich, *Assassin's Creed* nicht auf PC herauszubringen. Das Video, das wir sehen durften, war jedenfalls gut und schon die ebenfalls von Ubisoft Montreal entwickelten *Prince of Persia*-Spiele waren klasse. *Assassin's Creed* spielt während des Dritten Kreuzzugs im Jahre 1191. Hauptcharakter Altair ist ein Assassine, kurz: ein Mörder. Er hat den Auftrag, Muslime und Kreuzritter gegeneinander auszuspielen, um den Konflikt zwischen beiden Parteien zu beenden. Sobald sich Ubisoft dazu durchgerungen hat, die PC-Fassung offiziell anzukündigen, gibt's Info- und Bildernachschlag. Versprochen! Wolfgang Fischer

Info: www.ubisoft.de

LIES MICH!

Warhammer: Mark of Chaos



Echtzeit-Strategie | Wir haben den neuesten Strategietitel im *Warhammer*-Universum angespielt und sind völlig von der Rolle: Endlich ein Spiel, in dem wir nicht stundenlang Basen aufbauen und Ressourcen verwalten müssen! *Mark of Chaos* konzentriert sich auf pompöse Massenschlachten zwischen den Parteien Imperium, Chaos, Skaven, Hochelfen und vier weiteren Rassen. Im Koop-Modus dürfen Sie sogar mit einem menschlichen Mitspieler losziehen. Wir können den kommenden November kaum erwarten. (LC)

Info: warhammer.deepsilver.com

AUF DVD VIDEO

Desperados 2: Conspiracy



Echtzeit-Strategie | „Hurra, ein Erweiterungspack!", rufen Sie. „Hurra, eine Neuauflage!", meinen wir. Denn Atari will *Desperados 2: Cooper's Revenge* im November als aufgemotzte *Conspiracy*-Fassung veröffentlichen. Diese enthält einige angekündigte, aber in *Cooper's Revenge* fehlende Funktionen, beispielsweise den Film-Modus und bessert Fehler aus. Außerdem vollführen die Gesetzlosen nun praktische Kombo-Bewegungen: John Cooper kann mit Sam Prügeleien anzetteln oder mit Kate rummachen, um die Gegner zu irritieren. Vielleicht klappt es im zweiten Anlauf. (LC)

Info: www.spellbound.de

Spore

Lebenssimulation | Dass Will Wright ein Genie ist, wissen wir nicht erst seit seinem Lebenswerk *Die Sims*. In Leipzig zeigte er uns die aktuellste Version von Wrights Evolutionssimulation *Spore*, die kurzerhand zum besten Computerspiel der Games Convention gewählt wurde. Zu Recht, denn zumindest in Sachen Innovation reicht vermutlich kein anderer Titel *Spore* das Wasser. Termin: irgendwann im Jahr 2007. (LC)

Info: www.spore.com

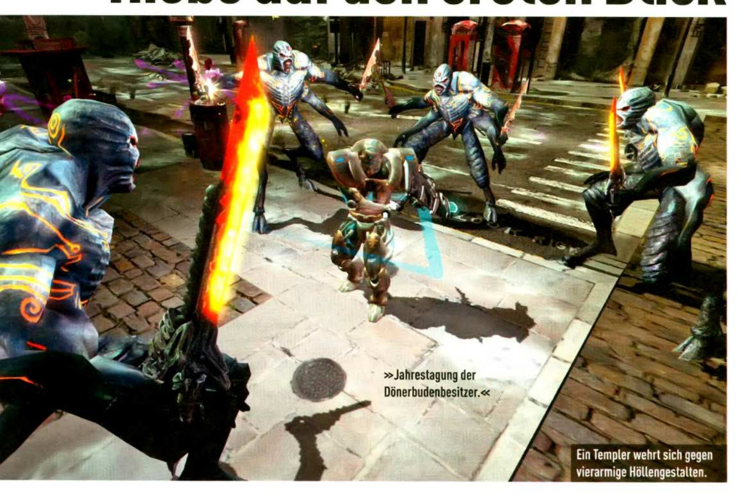
TOP 10 DEUTSCHLAND

RANG	TREND	VORMONAT	TITEL	VERTRIEB
1	▲	NEU	Geheimakte Tunguska	Deep Silver
2	▲	NEU	Die Sims 2: Glamour Accessoires	EA
3	▲	5	Counter-Strike Souce	Vivendi Universal
4	▼	1	Guild Wars Factions	Flashpoint
5	▼	3	Die Sims 2	EA
6	■	6	Prey	Take 2
7	▲	NEU	Dungeon Siege 2: Broken World	Take 2
8	▼	2	Titan Quest	THQ
9	▲	NEU	Battlefield 2	EA
10	▼	4	World of Warcraft	Vivendi

Quelle: SATURN

HELLGATE: LONDON

Hiebe auf den ersten Blick


»Jahrestagung der Dönerbudenbesitzer.«

Ein Templer wehrt sich gegen vierarmige Höllengestalten.

Höllenkreaturen meucheln, Gegenstände sammeln und Fertigkeiten aufmotzen – wir können es kaum erwarten.
ACTION-ROLLENSPIEL | „Das ist Wahnsinn, warum schickst du mich in die Hölle?" Antwort: Weil dich dort sehr viel Spaß erwartet! Zum inoffiziellen Nachfolger von *Diablo 2* erscheinen laufend neue Bilder, die unsere Vorfreude weiter wachsen lassen. Und das zu Recht, denn das wohl „größte item-basierte Spiel aller Zeiten" (Zitat vom Flagship-Chef und *Diablo*-Erfinder Bill Roper) bietet massig abgefahrene Höllenkreaturen, feine Fern- und Nahkampfwaffen sowie ein apokalyptisches Szenario in der englischen Hauptstadt. Übrigens veröffentlichten die Macher Anfang September auf der offiziellen Internetseite weitere Infos zu den Kabalisten. Diese düstere Charakterklasse soll sich mit der Fertigkeit Necro Shift in einen schleimigen Zombie verwandeln können, um gegnerischen Monsterhorden unbemerkt aus dem Weg zu gehen. Zudem greifen verwandelte Kabalisten auf das Angriffssortiment der Untoten zurück, beispielsweise mächtige Klauen und den giftigen Atem. Letzteren hat unser Chef auch immer, nachdem er zwei Döner verdrückt hat *[Anm. d. Chefred.: Das einzige, was hier vergammelt riecht bist du, wenn ich mit dir fertig bin]*. Bisher gilt als offizielles Veröffentlichungsdatum: „Wenn's fertig ist". Jedoch beten wir, noch diesen Winter in den Genuss von *Hellgate: London* kommen.

Lukasz Ciszewski

Info: www.hellgatelondon.com

Mutantenstadl

Folgende Personen wünschen wir uns als Bonus-Gegner für *Hellgate: London*.

Lordi


Die Hardrock-Band Lordi gilt als hässlichste Musikgruppe seit Modern Talking. Die nett dreinschauenden Rocker aus Finnland stehen auch den Hackfressen-Monstern aus *Hellgate: London* in nichts nach.

US5


Was ist furchterregender als Terroranschläge, *Verliebt in Berlin* und SARS zusammen? Richtig, die metrosexuellen Möchtegern-Sängerknaben von US5! Deshalb plädieren wir dafür, die deutsch-amerikanische Boyband zur Hölle zu schicken.

Ossis


Dass manche Ostdeutschen das Werk Satans sind, ist allgemein bekannt. Ossis ziehen die Wirtschaft herunter, verhunzen die deutsche Aussprache und blenden mit ihrer Freikörperkultur im Sommerurlaub unser Augenlicht.

Fotos: action press



DER HINTERM TEICH MOTZT

AUSLANDSKORRESPONDENT ROLAND AUSTINAT ÜBER EINEN LANG ERWARTETEN EGO-SHOOTER

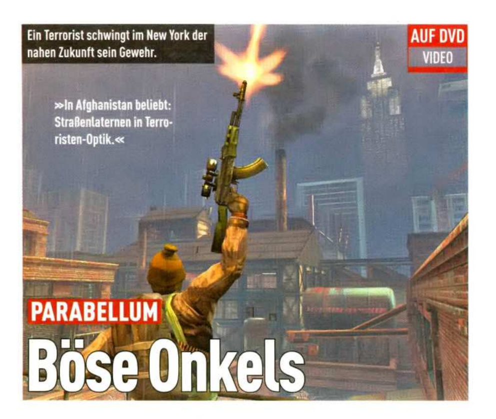


»Nichts für Neinsager: Jamarkt.«

Kein Blut, keine Gewalt – hier schießen Sie nur auf lustige Clowns.

Alle balla balla!

Gestatten, ich bin der Neue. Der, der hinterm Teich motzt. Mein Vorgänger, der mit der windschnittigen Frisur, hatte Heimweh nach deutscher Küche, deutschem Wetter und deutschem Fußball. Kann ja mal passieren. Und er meinte: „Sperr du halt die Augen und Ohren nach Absurditäten auf, die die Amis besser bei sich behalten". Kein Problem. Die erste Absurdität flatterte gleich heute in meine Mailbox: Softwareentwickler Crave will zusammen mit der nicht unumstrittenen National Rifle Association (NRA) einen Shooter namens *NRA Gun Club* entwickeln. Das nenn ich mal den Teufel mit Beelzebub austreiben! Doch statt an die üblichen Schauplätze (Weltkrieg, Hölle, Mars oder Charlton Hestons Villa) geht es in eine Schießbude? Und zum Tontaubenschießen! Hallo? Was sagen die Waffennarren der Knarrenlobby zu ihrem Produkt? „*NRA Gun Club* is a non-violent arcade shooter for the PlayStation 2 computer entertainment system. This non-violent target shooter allows gamers to enter the shooting range, steady their nerves, and take aim at the bull's-eye. Experience the traditional 1st person shooter from a different perspective; *NRA Gun Club* is void of blood and violence." Oh, pardon, das ist ja in Englisch. Sinngemäß auf Deutsch: „*NRA Gun Club* ist ein gewaltfreier Arcade-Shooter für die PS2. *NRA Gun Club* ist ein gewaltfreier Arcade-Shooter, in dem die Spieler beim Schießen ihre Nervenstärke beweisen müssen. *NRA Gun Club* ist ein gewaltfreier Arcade-Shooter, der einen Ego-Shooter in einer anderen Perspektive zeigt – ganz ohne Blut und Gewalt." Und was man in diesem gewaltfreien Spiel nicht alles kann: Sogar mit über 100 Ballermännern auf 15 Schießübungsplätzen einen virtuellen, achtstufigen Waffenschein machen. Sagenhaft. Danach kann ich sogar mit verbundenen Augen jemanden von meiner Feuerleiter pusten. Wie, das war nur der Hausmeister? Tja, dumm gelaufen. In *NRA Gun Club* habe ich jedenfalls gelernt, dass Pistolen und Gewehre mit Blut und Gewalt nichts zu tun haben. So, und jetzt muss ich meine Pistolen polieren. Bis nächsten Monat!


Ein Terrorist schwingt im New York der nahen Zukunft sein Gewehr.

AUF DVD VIDEO

»In Afghanistan beliebt: Straßenlaternen in Terroristen-Optik.«

PARABELLUM
Böse Onkels

Angie löst Gerd ab, Twix folgt auf Raider und ein deutscher Shooter will das Massenphänomen *Counter-Strike* ersetzen.

MEHRSPIELER-SHOOTER | Gegen das, was die virtuellen Terroristen im deutschen Mehrspieler-Shooter *Parabellum* mit der amerikanischen Ostküstenmetropole New York vorhaben, ist der 11. September 2001 nichts: Osamas Erben wollen die gesamte Umgebung mit einem nuklearen Sprengkörper, der irgendwo im riesigen Stadtgebiet versteckt liegt, dem Erdboden gleichmachen. Die Anti-Terror-Einheiten sollen dies verhindern, ähnlich wie im Spielprinzip des großen Vorbilds *Counter-Strike*. Der im Schwabenland entwickelte Actiontitel machte während einer internen Präsentation auf der Games Convention in Leipzig auf uns erneut eine sehr gute Figur. Und das sowohl optisch dank *Unreal*-Engine 3 als auch spielerisch. Einen genauen Erscheinungstermin gibt es noch nicht. Vor 2007 geht aber nichts. Momentan sucht Entwickler Acony einen Herausgeber. Lukasz Ciszewski

Info: www.aconygames.com

PC ACTION
Nimm noch zwei!



»Zweilagig: Klopapier.«

Wer von uns nicht genug bekommt, sollte sich das *Oblivion*-Sonderheft (links) oder die Premium-Ausgabe kaufen, am besten beide.

Sie brauchen Information und Unterhaltung, wir brauchen Geld. Schnappen Sie sich einfach unsere Zusatzpublikationen und machen Sie alle glücklich.

MAGAZIN | Gerüchten zufolge plant die Verlagsleitung, uns in „PC Rollenspiel" umzubennen, so viel geballtes Wissen haben wir in diesem Sektor für Sie angehäuft. Für 6,99 Euro dürfen Sie im Zeitschriftenhandel unser Sonderheft mit Tipps und Tricks zu *Oblivion* erwerben – eine unglaublich große Karte und eine CD-ROM mit knackigen Mods inbegriffen. Alle drei Monate erscheint nun PC ACTION auch als Premium-Ausgabe. Käufer der Premium-Nummer 11/2006 bekommen für 7,99 Euro zusätzlich zum normalen Magazin ein 36-seitiges Bonusheft zu *World of Warcraft: The Burning Crusade*, ein Poster samt Karte sowie einen exklusiven Aufkleber in die Silbertüte. Joachim Hesse

Info: www.pcaction.de

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR
Ab in die Ritterwochen

Im Mittelalter geht es heiß her. Reiten Sie in die Massenschlachten, um Ihr Reich zu vergrößern.

RUNDEN-STRATEGIE | Ritter, die sich in Massenschlachten die Schwerter auf die Rübe brezeln, Reiter, die alles in Grund und Boden trampeln, Katapulte, die schmauchende Löcher in Burgmauern reißen ... *Medieval 2: Total War* von Creative Assembly lässt das Herz jedes Strategen höher schlagen, besonders denjenigen mit einem Faible für Mittelalter-Szenarien. In unserer spielbaren Version hatten wir jede Menge Freude an den Belagerungen in Echtzeit und den taktischen Überlegungen im Rundenmodus. Wer die Vorgänger kennt, freut sich auf ein ähnliches Spielprinzip. Besonders gefällt uns die detailreiche Grafik, bei der Sie sich an epische Ritterfilme erinnert fühlen. Im November soll das Spiel erscheinen, wir freuen uns schon darauf. Andreas Bertits

Info: www.totalwar.com


Die Pikeniere eignen sich besonders gut, um die heranpreschenden Reiter aufzuhalten.

»Die Demo der Stabhochspringer wurde von der Polizei gewaltsam zerschlagen.«

LIES MICH!

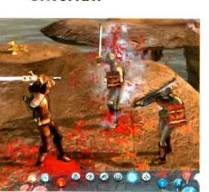
Jack Keane



Adventure | Die *Ankh*-Macher Deck 13 tischen Ihnen im ersten Quartal 2007 mit dem klassischen Adventure *Jack Keane* eine affige Geschichte auf. Obwohl der namensgebende Held (gefesselt links) keinen Bock hat, soll er für die englische Königin einen durchgeknallten Wissenschaftler unschädlich machen. Sie jagen Jack oder die Dame Amanda per Point-&-Click-Steuerung durch London, Kapstadt und Indien. Es erwarten Sie eine aufgebohrte *Ankh*-Grafik-Engine und Anspielungen auf Filme und andere Spiele. Der Titel wechselte kürzlich von Verleger CDV zu 10tacle. (MB)

Info: www.deck13.com

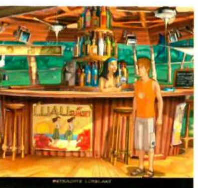
Silverfall



Action-Rollenspiel | Hurra! Das Leben meint es gut mit uns. Verleger Flashpoint segnete uns mit einer spielbaren Version vom Action-Rollenspiel *Silverfall*. Sie entscheiden sich zwischen den beiden Kräften Natur und Technik, wenn Sie die dunklen Kräfte aufhalten wollen, die den Kontinent Nelwë bedrohen. Neben einer prächtigen Grafik, bei der das Pixelblut in unseren ersten Missionen nur so spratzelte, wirft Entwickler Monte Christo im vierten Quartal 2006 auch 150 Fähigkeiten und Zaubersprüche in die Waagschale. Super! (MB)

Info: www.silverfall-game.com/de

Runaway 2: The Dream of the Turtle



Adventure | Auch vom Nachfolger des Überraschungs-Adventures *Runaway* (Pendulo Studios) landete eine Vorabversion auf unserer Festplatte. Bereits beim Intro lief uns Sabber aus dem Mundwinkel und unsere Füße wippten im Takt der rockigen Klänge. Wir rätselten uns bereits durch Alaska und stöberten etwas im Hawaii-Kapitel (siehe Bild). Die Rätsel sehen schon vielversprechend aus und die Bedienung ist nun leichter. Wir streichen den 27. Oktober im Kalender an und beten, dass Verleger Dtp den Termin nicht erneut verschiebt. (MB)

Info: www.runaway-game.de/runaway2

Playstation 3

Konsole | Die Playstation 3 erscheint in Europa nicht am 17. November, wie bisher von Sony angekündigt. Als neuen Veröffentlichungstermin gibt der japanische Hard- und Software-Hersteller für unsere Breitengrade den März 2007 an. Grund für die Verschiebung sind Probleme bei der Massenfertigung der blauen Laser-Diode, die ein wichtiges Bauteil der PS3 ist. Nicht betroffen sind die Veröffentlichungstermine der Konsole für Japan (11. November 2006) und Amerika (17. November 2006). Sony rechnet weiterhin damit, bis Ende des Jahres sechs Millionen Playstation 3 ausliefern zu können. Wir spielen lieber weiter am PC. (WF)

Info: www.playstation.de

ALONE IN THE DARK: NEAR DEATH INVESTIGATION

Schnitt-Fest



»Kunde zum Frisör: Verdammt, ich dachte, ihr Name sei Parkinson!«

Jemand wird mit einem Rasiermesser gefoltert.



AUF DVD TRAILER

Edward Carnby zielt mit seiner Knarre – mysteriöses rotes Licht scheint ihn an.

»Hat eine Menge Eisen: Magnum Mandel.«

Grausam geht es nicht nur in den Nachrichten zu. Der fünfte Teil der *Alone in the Dark*-Reihe rückt an.

ACTION-ADVENTURE | Wer sich gern gruselt, schaut sich entweder alte Fernseh-Auftritte von Angela Merkel an oder spielt Horrorspiele. Ein Urvater dieses Genres auf dem PC ist *Alone in the Dark*. Bereits 1992 scheuchten Sie Edward Carnby durch monsterverseuchte Gemäuer. 2007 muss der gute Mann wieder ran, dieses Mal in den Central Park, New York. Als ob der bei Nacht nicht schon gruselig genug wäre, treiben sich hier ganz finstere Dämonen rum. Die Entwickler von Eden Games wollen für *Alone in the Dark: Near Death Investigation* eine Horrorstimmung der Extraklasse erschaffen. Auf der Games Convention erklärte das Team, genau darauf zu achten, eben jenes umzusetzen, was es selbst unter bestimmten schaurigen Umständen tun würde. Stellen Sie sich also auf realistische Möglichkeiten ein, entsprechende Situationen zu meistern. Eine gehörige Portion Action darf auch nicht fehlen. Wie die Kämpfe ablaufen, wollten die Entwickler noch nicht verraten. Dafür zeigten sie eine Szene, in der Ihr Alter Ego aus einem brennenden Haus flüchtet, während seltsame Kreaturen hinter dem Helden her sind. Unsere schweißnassen Stühle waren anschließend der Beweis für die fantastische, spannende Stimmung in diesem Spielmoment. Ergötzen Sie sich schon mal an ein paar neuen Bildern! Marc Brehme

Info: www.atari.com/aloneinthedark



Titanischer Doppelpack

Nein, damit sind nicht die Redaktions-Schwergewichtler Brehme und Iscitürk gemeint, sondern die höllisch guten Spiele *Titan Quest* und *Company of Heroes*. Zu beiden hat uns Hersteller THQ für Sie stark limitierte, edle Preise zur Verfügung gestellt. Drei exklusive Flachmänner im *Company of Heroes*-Design sorgen dafür, dass Sie es in den Wintermonaten immer schön warm haben. Anhänger von *Titan Quest* freuen sich über fünf Fan-Pakete, bestehend aus T-Shirt und Limited Edition des Spiels inklusive TQ-Tastatur und Art Book. Sie möchten gewinnen? Dann beantworten Sie einfach die Preisfrage!

Welcher Prominente trägt den Spitznamen „Titan"?
A) Hella von Sinnen
B) Oliver Kahn
C) Mahatma Ghandi

5x *TITAN QUEST*-FAN-PAKET
bestehend aus T-Shirt und Limited Edition des Spiels inklusive TQ-Tastatur und Art Book



Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 20. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der **20. Oktober 2006**.

3x *COMPANY OF HEROES*-FLACHMANN


Position Nr. 62
Der Bambusspalter



NEVERWINTER NIGHTS 2
Gute Nacht

AUF DVD VIDEO

Ob mit Waffengewalt oder Magie, als Dieb oder Paladin, wieder einmal hängt es allein an Ihnen, dem Bösen Paroli zu bieten.

ROLLENSPIEL | Was könnten Sie für ein schönes Leben im Fantasy-Städtchen West Harbour haben! Eine idyllische Landschaft, gute Freunde, lustige Feste ... Andererseits: Was wäre das für ein Rollenspiel, hätten Sie nicht mit fiesen Dämonen zu kämpfen? Wenn man vom Teufel spricht, erscheint auch schon die Höllenbrut und will Ihr Zuhause in Schutt und Asche legen. Schnell finden Sie heraus, dass nicht Ihre Mitbewohner, sondern Sie persönlich Ziel des Anschlags sind. So beginnt in Obsidian Entertainments *Neverwinter Nights 2* ein episches Abenteuer. In unserer spielbaren Version fiel uns zunächst die fantastische Optik auf. Die immer gleich aussehenden Städte und Landschaften des Vorgängers gehören endgültig der Vergangenheit an. Geblieben ist das Kampfsystem, bei dem Sie Ihren Recken Befehle erteilen, die diese dann in pausierbarer Echtzeit ausführen. Richtig gelesen, dieses Mal steuern Sie nicht nur einen Helden, sondern eine Gruppe. Die Mitstreiter gabeln Sie unterwegs auf. In entscheidenden Situationen geben diese Kerle Kommentare ab und enthüllen so im Laufe der Zeit ihre Persönlichkeiten. Die Helferlein sollten Sie strikt nach dem Nutzen wählen, den sie Ihnen bringen. Diebe knacken Schlösser, Krieger nieten bekannterweise alles um und Magier ... na, Sie wissen schon. Allerdings sollten die Entwickler bis zur Veröffentlichung am 19. Oktober noch an der Spielgeschwindkeit arbeiten. Andreas Bertits

Info: www.atari.com/nwn2



DAY OF ATLANTIS
Aufgetaucht

Die Russen von World Forge (*Sparta: Ancient Wars*) schmieden an einem vielversprechenden Strategietitel in einer feucht-fröhlichen Umgebung. Oder umgekehrt?

ECHTZEIT-STRATEGIE | Die versunkene Insel Atlantis taucht wortwörtlich auf. Doch statt den Landstrich zu erkunden, bomben Sie das Eiland zu. Die Atlanter entwickelten sich nämlich zu einem mächtigen Volk mit fortschrittlicher Kriegstechnik. Die ersten Bilder hinterlassen einen guten Eindruck. Voraussichtlicher Termin: drittes Quartal 2007. Alexander Frank

Info: www.playten.com

FUSSBALL MANAGER 2007
Eine gute Partie

Sportler sind durchtrainiert und haben Erfolg beim anderen Geschlecht. Der Rest spielt ab Oktober den neuen Fußball Manager von Gerald Köhler.

SPORTMANAGER | Erstmals in der Reihe bauen Sie einen einzelnen Spieler auf und steuern ihn im 3D-Spiel. Durch diese Neuheit beeinflusst der Spieler den Ausgang der Partie durch eigenes Geschick. Dank *FIFA*-Engine sieht das lecker aus. Verhandlungen, Fan-Meinungen, Videobeweise oder Anfechtungen von Sportgerichtsurteilen sind ebenfalls neu. Ralph Wollner

Info: www.electronic-arts.de



Auf der Games Convention trafen wir *FM*-Schöpfer Gerald Köhler und entlockten ihm die Neuheiten der *07*-Version.

GAMER SIND GEIL!
Neues aus dem Singer-Club

AUF DVD MP3



Jan Hegenberg ist zurück: Sein zweites Album erscheint dieser Tage und heißt *Gamer sind geil!*

Wenn Sie diese Zeilen lesen, müsste Jan Hegenbergs zweites Album erschienen sein – eine Scheibe, die wieder viel mit Spielen zu tun hat. Auf unserer DVD finden Sie exklusiv das Lied *Helden der Welt*. Zum Reinhören und Wohlfühlen.

MUSIK | „Wir sind geborene Gewinner mit Sieggarantie, ob Shooter oder Strategie, verlier'n tun wir nie; und hat uns im Game mal einer umgenietet, dann ist ganz klar, der andere cheatet!" Toll, dass Jan Hegenberg uns PC ACTION-Redakteuren ein eigenes Lied gewidmet hat. Doch Scherz beiseite, der Song *Helden der Welt* ist eine richtige Hymne für *alle* Spieler. Sie hat uns so gut gefallen, dass wir keine Kosten und Mühen gescheut haben, um sie für unsere Leser auf die DVD packen zu dürfen (unter Extras). *Gamer sind geil!*, das neue Album Hegenbergs, bietet wieder mehrere Tracks zum Thema Computerspiele. Schließlich gilt der junge Mann – laut RTL2 der erfolgreichste Künstler der freien Musikszene – als „Gamerbarde". Wir finden ja, er ist die männliche und passende Antwort auf Christina Stürmer. Sie wissen schon, die trällernde Ösi-Tröte, die 2003 mit dem Lied *Mehr Waffen* viele Spieler verärgerte, weil sie sich als gewaltbereit dargestellt fühlten. Auf *Gamer sind geil!* finden Käufer neben dem gleichnamigen Titelsong unter anderem das *World of Warcraft*-Stück *Die Allianz schlägt zurück* (Fortsetzung von *Die Horde rennt*) und eine Neuaufnahme von *Gamer an die Wand!* Nebenbei erfahren wir in *Haare*, dass Hegenberg ebensolche auf dem Hintern hat. Das allerdings wollten wir eigentlich gar nicht wissen. Harald Fränkel

Info: www.janhegenberg.de



GOTHIC 3

Jetzt kommt's dick

Um solche riesigen Gegner zu erlegen, bedarf es einiger Übung. Unser namenloser Held steht vor einem schweren Kampf.

Da platzt jeder vor Neid: Während die Menschheit sehnsüchtig auf Piranha Bytes' Trumpfass wartet, spielen PC ACTION-Redakteure das Ding in der Mittagspause.

ROLLENSPIEL | Kurz vor Redaktionsschluss flatterte eine neue, aber nicht zum Test freigegebene Beta-Version des meisterwarteten Rollenspiels bei uns rein. Im Gegensatz zur Fassung der vergangenen Ausgabe lässt sich ein Großteil der 550 Missionen nun abschließen. Zwar tauchen noch Programmfehler auf, jedoch verspricht der Hersteller natürlich eine weitgehend bugfreie Verkaufsversion. Einen überzeugenden Eindruck macht das Kampfsystem: Endlich hatten wir in Schlachten gegen mehrere Gegner dank Spezialangriffe eine reale Siegchance. Beim Schliff geben sich die Entwickler wirklich Mühe. So läuft die aktuelle Fassung auf unserer Testhardware nahezu ruckelfrei. Zugegeben, ein normaler Spieler verfügt nicht immer über die Höllenmaschinen wie in unserer Redaktion. Aber Sie können ja noch bis zum Verkaufsstart am 13. Oktober aufrüsten. Alexander Frank

Info: www.gothic3.de



Mit einem fiesen Griff befördert Sam Fisher seinen Widersacher über den Balkon und bleibt anschließend am Geländer hängen.

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

Zähes Ringen

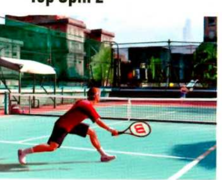
Beim vierten Teil des Agenten-Thrillers versprechen die Macher ein kinoreifes Erlebnis und eine einsteigerfreundliche Steuerung.

ACTION-ADVENTURE | Zum ersten Mal in seiner dreieinhalbjährigen Geschichte schlüpft Sam Fisher in die Haut eines Doppelagenten. In *Splinter Cell: Double Agent* steckt der Held als angeblicher Bankräuber hinter schwedischen Gardinen. Der Handlungsstrang zwingt Fisher nicht unbedingt zu Straftaten. Sie haben die Wahl: Fließt in Ihnen böses Blut, schmeicheln Sie sich durch Mord und Totschlag bei Terroristen ein. Ansonsten freut sich der Geheimdienst und belohnt Sie mit Gehaltserhöhung in Form von Agenten-Ausrüstung. Wie diese aussieht, erfahren Sie in Oktober in gleich zwei Demo-Versionen. Die erste Probefassung enthält eine Vorschau auf das Solo-Abenteuer, in der zweiten meucheln sich bis zu sechs Hobby-Spione im Mehrspieler-Modus nieder. Das vierte Schleich-Epos um den Spezialagenten, das mehrere Enden hat, verschiebt sich auf den 19. Oktober. Alexander Frank

Info: www.splintercell.com

LIES MICH!

Top Spin 2



Sportspiel | Bereits der Vorgänger der Tennis-Reihe gewann einige Anhänger auf dem PC. Und *op Spin 2* zählt zu den besten Tennis-Simulationen auf den Konsolen. Herausgeber Dtp kündigte den zweiten PC-Teil pünktlich zum Weihnachtsgeschäft an. Als einer der 24 bekanntesten Tennisspieler schwingen Sie den Schläger beispielsweise für Profis wie Tommy Haas, Wimbledon-Gewinnerin Maria Sharapova oder Roger Federer. Zu den Besonderheiten der PC-Version zählt gar nichts, denn die Entwickler kündigten eine „ganz normale" Portierung an. (AF)

Info: www.topspin2.com

Specnaz: Project Wolf

Taktik-Shooter | Morphicon kündigt eine lokalisierte Fassung von *Specnaz: Project Wolf* an. Handlung: Nach dem Ende des Kalten Krieges setzen die Russen ihr fieses Treiben fort und bauen überall auf der Welt ein Spionagenetzwerk auf. Genau dieses nehmen Sie sich als Mitglied einer Spezialeinheit in 31 Missionen unter die Lupe. Termin: Jahresende. (AF)

Info: www.byte.sk

Timeshift

Ego-Shooter | Laut Herausgeber Vivendi verschiebt sich das Abenteuer um den zeitreisenden Helden auf ein unbekanntes Datum im Jahre 2007. Der Ego-Shooter sollte ursprünglich im Jahre 2005 erscheinen. Ob Zeitreisen daran schuld sind? (AF)

Info: www.timeshiftgame.com

Heavy Duty



Echtzeit-Strategie | Bei einem Redaktionsbesuch brachte uns der Moskauer Entwickler Akella neben Wodka und russischer Schokolade (kein Scherz) auch eine spielbare Version des kommenden Mech-Titels *Heavy Duty* mit. Hier steuern Sie aus der Verfolgerperspektive einen riesigen Kampfroboter und bomben sich durch die Missionen auf einem fremden Planeten. Begrenzungen gibt es keine – Sie erforschen 154 Quadratkilometer Spielfläche ohne Ladezeiten. Voraussichtliches Erscheinungsdatum: Weihnachtsgeschäft. (AF)

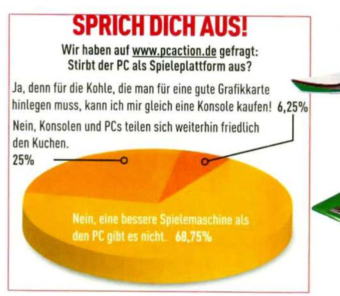
Info: www.akella.com/en

SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt: Stirbt der PC als Spieleplattform aus?

Ja, denn für die Kohle, die man für eine gute Grafikkarte hinlegen muss, kann ich mir gleich eine Konsole kaufen! 6,25%

Nein, Konsolen und PCs teilen sich weiterhin friedlich den Kuchen. 25%



FALL OF LIBERTY

Rückwärts marsch!



Hitlers virtuelle Soldaten marschieren am Weißen Haus in Washington vorbei – *Fall of Liberty* zeichnet eine grauenvolle Vision.

Was wäre gewesen, hätte Deutschland den Zweiten Weltkrieg nicht verloren? *Fall of Liberty* führt Sie in eine virtuelle Vergangenheit.

EGO-SHOOTER | Wir schreiben das Jahr 1931. Winston Churchill wird in New York von einem Taxi angefahren und stirbt – anders als in der Realität. Unter dieser Voraussetzung fehlt den Alliierten später die Entschlossenheit und der Krieg endet nicht 1945. Das ist die Prämisse für einen Ego-Shooter der Entwicklerfirma Spark Unlimited (bekannt durch das Konsolenspiel *Call of Duty: Finest Hour*). Die Hintergrundstory sieht vor, dass Hitlers Truppen am 7. Dezember 1951 die USA angreifen – und letztlich erobern. Nach der Besetzung Washingtons planen die Deutschen einen Nuklearangriff auf Manhatten. Der Spieler schlüpft nun in die Rolle eines Widerstandskämpfers. Es liegt an ihm, unter anderem den Atomschlag zu verhindern. Erscheinen soll das Spiel im vierten Quartal 2007. Harald Fränkel

Info: www.codemasters.de

X-UFO SHOP

Lass einen fliegen!

Wie lädt man die kleinen Fluggeräte auf?
A) Beim Atomkraftwerk
B) Über die Fernbedienung
C) Mit Biogas

Hier kommt der Herbstspaß für Groß und Klein! Die kleinen Überflieger laden Sie bequem über die Fernbedienung auf und jagen sie daraufhin problemlos bis zu zehn Minuten durch die Lüfte. Auf www.xufo-shop.de können Sie die niedlichen Dinger auch bestellen.



3x R/C X-TWIN
Süßer Flieger für draußen. Kinderleichte Bedienung und völlig ungefährlich. Wert: ca. 30 Euro.

Falls Sie sicher gehen möchten, kaufen Sie Ihren Flieger unter www.xufo-shop.de.



1x R/C GYROTOR
Der große Heli kommt samt Fernbedienung. Wert: ca. 50 Euro.

2x R/C PICCOZ
Mini-Hubschrauber. Mit nur neun Gramm Gewicht optimal für das Wohnzimmer geeignet. Wert: ca. 30 Euro

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 20. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der 20. Oktober 2006.

Get in the GAME!

...continued from page 3

As the story continues to unfold down here on Earth about what may or may not be happening on the ship orbiting the planet, one ...ng's for su... if those people are to ... it will ... thanks to ... efforts

...st place ... ny even ... on the re... tion from ... people ... taken. He was ... life ... ge mechanic ... irlfriend, Jen ... explore ... It's a good ... for all of them up the... that Jen ... reluctant to go.

Tommy has never been very int... his ancestry, but if you ask his co... they'll tell you that he holds those clo... him very dear. He'll go to any length... protect the people he cares fo...

The only thing we know about the h... ship that's circling us and stealing us ... random is that no one come... there. We can only assume th... being enslaved, killed or worse. ... is an option, and if you ask what ... worse than being killed, just think abou... for a second or two.

To combat forces like this someone needs to be relentless, tough, fearless and quick. Tommy embodies all of these characteristics and more. He has always been athletic. Blessed with a physique that holds muscle and a mind that keeps him alert, the Cherokee mechanic is ready for anything. Rest assured, his skills are facing the ultimate test as we speak.

He's always been in search of the ultimate adventure. Those who worked at the roadhouse with Jen remember him coming in before quitting time. "He would sit at the end of the counter and look through books about big cities, small campgrounds, beaches and foreign countries. The whole time, you could see the sparkle in his ey... imagining himself in those pic... waitress named Dawn.

... can not control w... wants. I chos... my life. He must ch...s," he said.

Shortly before the abduction, Tommy began telling those close to him that his grandfather, now deceased, had been appearing to him. If this is true, it's likely that his grandfather is up there with him now acting as a spiritual guide and helping him to make all the right decisions.

It's safe to say that this is the adventure he was looking for, he's got more than he can handle right now. Telescope images of the space ship reveal a sinister exterior. If the outside looks that bad, it's safe to say there's no carnival going on inside. Except maybe for Tommy. This could be just what he's been dreaming of. It might just be what inspires Jen to tell him she's ready to see the rest of the world with him. If they can just make it home first.

Erlebe Dein Spiel so real wie nie zuvor mit der ATI CrossFire™ Xpress 3200 Multi-GPU-Plattform. Durch gleichzeitiges HDR (High Dynamic Range) und Anti-Alialising erhältst Du eine noch nie erreichte Bildqualitat.

ATI CROSS FIRE

www.aticrossfire.com

PREY



K&M ELEKTRONIK COMPUTER

Pegasus Gamer XFire XT

- AMD Athlon64 X2 4200+AM2 Dual Core
- 512MB Radeon® X1900XT Grafik
- Mainboard ATI CrossFire™ Xpress 3200
- 2048MB DDR2-800 MUSHKIN Speicher

K&M Preis 1.049,00 €*

mehr Info unter www.kmelektronik.de

Darauf wartest du!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Spiele, die unsere Leser am sehnlichsten auf ihrer Festplatte sehen möchten. Welche Spiele das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 20.

1. Gothic 3

In der Wüste Varant kommt es zu einem blutigen Duell zwischen dem namenlosen Helden und einem Gegner.

»Ich bin hier, um das Urteil anzufechten!«

Neues Bild!

1 ■ (1)

Um was geht es?

Der namenlose Held hat mal wieder viel zu tun. Diesmal will er sich auf dem Festland einen Namen machen ... Verstehen Sie? Der Namenlose will sich einen Namen machen! Wie dem auch sei, treten Sie grünen Orks, fiesen Zauberern und anderem Gesocks in die Weichteile, um die Welt zu retten.

Warum brauchst du es?

Vorfreude ist bekanntlich die schönste Freude. Da Sie jetzt bald das Spiel in Ihre gierigen Hände bekommen, heizen wir Ihren Heißhunger noch ein wenig mehr an. Denn wir haben den Titel bereits gespielt und können Ihnen sagen, dass er wirklich enormes Potenzial besitzt. Aber das steht ja alles in der Ausgabe 10/2006.

Was gibt es Neues?

Der Inhalt der Collector's Edition steht fest! Für 20 Euro extra bekommen Sie eine schicke Stoffkarte, eine Making-of-DVD, ein Artbook mit Konzeptzeichnungen und einen Anhänger im *Gothic*-Look (nicht für Ihr Auto oder die Haustürschlüssel, sondern für den Hals). Fehlt nur noch *Gothic*-Toilettenpapier.

Genre Rollenspiel | **Hersteller** Piranha Bytes | **Erscheint** 13. Oktober 2006



2. Crysis



2 ■ (2)

Um was geht es?

Außerirdische gehen der Menschheit auf den Senkel und vereisen per Kristallkanone alles, was ihnen vors Gerät kommt. Retten Sie die Welt!

Warum brauchst du es?

Weil der *Far Cry*-Nachfolger optisch dermaßen auf die Kacke haut, dass die ganze Welt scharf drauf ist. Und Sie wollen doch kein Außenseiter sein, oder?

Was gibt es Neues?

Auf der Games Convention durften wir schon mal den Mehrspieler-Modus Probe spielen und sind hellauf begeistert. Wir wollen *Crysis*. Sofort!

Genre Ego-Shooter | **Hersteller** Crytek | **Erscheint** 1. Quartal 2007

3. C & C 3: Tiberium Wars



3 ■ (3)

Um was geht es?

Kane, der alte Fiesling, ist zurück und heizt einen neuen Tiberium-Krieg an. Auf drei Seiten kämpfen Sie also mal wieder um die Vorherrschaft auf der Welt.

Warum brauchst du es?

Stolze drei Jahre warten die Fans der *Command & Conquer*-Reihe schon auf einen Nachfolger, auf eine Fortsetzung der Tiberium-Saga sogar noch länger. Langsam ist es also Zeit.

Was gibt es Neues?

Wie eingangs erwähnt, macht NOD-Anführer Kane wieder seine Aufwartung. In einem Trailer kommentiert er seinen vermeintlichen Tod. Das ist fast wie bei *Dallas*.

Genre Echtzeit-Strategie | **Hersteller** EA L.A. | **Erscheint** 2007

4. Battlefield 2142



4 ▲ (7)

Um was geht es?

Die Kontinente hauen sich im kommenden Jahrhundert gegenseitig die Köpfe ein und ringen um die letzten bewohnbaren Gebiete auf der Welt.

Warum brauchst du es?

Weil mit dem neuen Titan-Spielmodus und futuristischen Fahrzeugen endlich frischer Wind in *Battlefield* bläst. Denn lieber den Wind in der Hand, als den Sturm auf dem Dach.

Was gibt es Neues?

Wir haben die gerade veröffentlichte Beta-Version wie blöde für Sie gespielt, analysiert und Bilder davon geschossen. Für weitere Informationen blättern Sie bitte auf Seite 40.

Genre Mehrspieler-Shooter | **Hersteller** Digital Illusions | **Erscheint** 19. Oktober 2006

5. Need for Speed: Carbon



Um was geht es?
Worum geht es in einem Rennspiel? Sie bauen eine Basis und schicken eine Armee in den Kampf. Scherz! Um schnelle Autos natürlich.

Warum brauchst du es?
Need for Speed gehört zu den besten Rennspielserien und läuft sogar auf Turnieren. *Carbon* verspricht besonders spannende Duelle.

Was gibt es Neues?
Im neuen Spielmodus Canyon Duell berühren Sie besser nicht die Leitplanken, denn das bedeutet die sofortige Disqualifikation.

5 ▲(8)		Genre	Rennspiel
Hersteller	Electronic Arts	Erscheint	November 2006

6. Anno 1701





Um was geht es?
Auf der Suche nach neuem Lebensraum besiedeln Sie eine Insel, breiten sich dort aus und kämpfen mit Naturkatastrophen.

Warum brauchst du es?
Anno gehört zu den Spielen, die man immer wieder und auch mal schnell zwischendurch spielen kann. Es macht einfach süchtig.

Was gibt es Neues?
Wer einen sehr dicken Geldbeutel besitzt, greift zur Collector's Edition. Für 90 Euro erhalten Sie eine Holzschachtel mit Schnickschnack.

6 ▼(4)		Genre	Aufbau-Strategie
Hersteller	Related Designs	Erscheint	26. Oktober 2006

7. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl



Um was geht es?
Der berühmt-berüchtigte Atomreaktorvorfall in den 80er-Jahren dient als gruseliges Szenario für Ihren Ausflug in die Ukraine.

Warum brauchst du es?
Ganz einfach: Ein feiner Mix aus Rollenspiel und Actiontitel erwartet Sie. Gegenstände sammeln und Monster schlachten – so soll es sein.

Was gibt es Neues?
Wir legen der Bundesregierung einen neuen Entwurf für das Stalker-Gesetz vor, um die Veröffentlichung zu beschleunigen.

7 ▼(5)		Genre	Ego-Shooter
Hersteller	GSC Gameworld	Erscheint	1. Quartal 2007

8. Dark Messiah of Might and Magic



Um was geht es?
Als Sareth sollen Sie mit Schwert, Dolch und Magie die Welt vor dem dunklen Terror-Messias retten. Kurz: Metzeln, was das Zeug hält.

Warum brauchst du es?
Die im August veröffentlichte Demo hat gezeigt, wie viel Laune es macht, sich durch die Levels zu kämpfen. *Source*-Engine, du bist super.

Was gibt es Neues?
Nach der kleinen Verschiebung ist der 26. Oktober der neue Veröffentlichungstermin. Wir beten und Sie schauen unser Video auf DVD.

8 ▲(15)		Genre	Action
Hersteller	Arkane Studios	Erscheint	26. Oktober 2006

9. Unreal Tournament 2007



Um was geht es?
In einem fiktiven Szenario treffen sich schießwütige Irre zum angeblich ultimativen Turnier. Und Sie sind mit dabei.

Warum brauchst du es?
Die Grafik gehört zum Besten, was wir auf einem Monitor zu Gesicht bekommen haben. Von den Eva-Padberg-Nacktfotos mal abgesehen.

Was gibt es Neues?
Noch lassen sich die Macher in North Carolina Zeit und konzentrieren sich auf den Konsolentitel *Gears of War*. Wie gemein!

9 ▲(10)		Genre	Mehrspieler-Shooter
Hersteller	Epic Games	Erscheint	1. Hälfte 2007

10. Hellgate: London



Um was geht es?
Dämonen, Helden, Magie ... Das sind die Zutaten für jedes gute Rollenspiel. Eine Prise Action verfeinert das Ganze noch.

Warum brauchst du es?
Die Versionen, die wir bis jetzt gesehen haben, machen Lust auf mehr. Allein oder mit Freunden Dämonen rösten, das macht einfach Spaß.

Was gibt es Neues?
Die von den Flagship Studios und Hanbit Soft gegründete Firma Ping 0 kümmert sich um die Organisation des Mehrspieler-Modus.

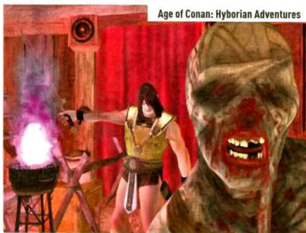
10 ▼(6)		Genre	Action-Rollenspiel
Hersteller	Flagship Studios	Erscheint	2007

Die Plätze 11 - 40

Platz	Vormonat	Spiel	Genre	Entwickler	Geplanter Veröffentlichungstermin
11	▲ (13)	Splinter Cell: Double Agent	Taktik-Shooter	Ubisoft	Oktober 2006
12	▼ (9)	World of Warcraft: The Burning Crusade	Online-Rollenspiel	Blizzard	4. Quartal 2006
13	▲ (16)	Das Schwarze Auge 4: Drakensang	Rollenspiel	Radon Labs	4. Quartal 2007
14	▼ (11)	Alan Wake	Action-Adventure	Arkane Studios	2007
15	▲ (25)	Sacred 2: Fallen Angel	Action-Rollenspiel	Ascaron	4. Quartal 2006
16	▲ (17)	F.E.A.R.: Extraction Point	Ego-Shooter	Timegate Studios	Herbst 2006
17	▲ (21)	Brothers in Arms 3: Hell's Highway	Taktik-Shooter	Gearbox Software	1. Quartal 2007
18	▲ (32)	Medal of Honor: Airborne	Ego-Shooter	EA L.A.	1. Quartal 2007
19	▲ (26)	Warhammer: Mark of Chaos	Echtzeit-Strategie	Black Hole Games	4. Quartal 2006
20	▼ (19)	Age of Empires 3: The Warchiefs	Echtzeit-Strategie	Ensemble Studios	4. Quartal 2006
21	▲ (31)	Two Worlds	Action-Rollenspiel	Reality Pump Studios	4. Quartal 2006
22	■ (22)	Medieval 2: Total War	Echtzeit-Strategie	Creative Assembly	November 2006
23	▼ (18)	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D Realms	Winter 2666
24	▼ (12)	Neverwinter Nights 2	Rollenspiel	Obsidian Entertainment	19. Oktober 2006
25	▲ (34)	Guild Wars: Nightfall	Online-Rollenspiel	Arenanet	27. Oktober 2006
26	▼ (14)	Star Trek: Legacy	Weltraum-Action	Mad Doc Software	4. Quartal 2006
27	▼ (23)	Fallout 3	Rollenspiel	Bethesda Softworks	2007
28	▲ (33)	Warhammer Online: Age of Reckoning	Online-Rollenspiel	Mythic Entertainment	4. Quartal 2007
29	▼ (28)	Enemy Territory: Quake Wars	Mehrspieler-Shooter	Splash Damage	1. Quartal 2007
30	■ (30)	John Woo's Stranglehold	Action	Tiger Hill Entertainment	4. Quartal 2006
31	▲ (NEU)	Legend: Hand of God	Action-Rollenspiel	Master Creating	2007
32	▲ (NEU)	The Witcher	Rollenspiel	CD Project	1. Quartal 2007
33	▼ (24)	Bioshock	Action	Irrational Games	2007
34	▼ (20)	Pro Evolution Soccer 6	Sportspiel	Konami	November 2006
35	▲ (NEU)	Test Drive Unlimited	Rennspiel	Eden Studios	30. November 2006
36	▲ (NEU)	Elveon	Action	10tacle Slovakia	2. Quartal 2007
37	■ (37)	Fußball Manager 2007	WiSim	Electronic Arts	4. Quartal 2006
38	■ (38)	Halo 2	Ego-Shooter	Bungie Studios	1. Quartal 2007
39	▲ (NEU)	Spellforce 2: Dragon Storm	Echtzeit-Strategie	Phenomic	4. Quartal 2006
40	▲ (NEU)	Parabellum	Mehrspieler-Shooter	Bohemia Interactive	2007

Du fehlst mir!

Man sollte meinen, dass gemessen am Erfolg der eierlegenden Wollmilchsau *World of Warcraft* Online-Rollenspiele hoch im Kurs stehen. Wieso dann Spiele wie Funcoms *Age of Conan: Hyborian Adventures* nicht in unseren Charts auftauchen, finden wir paradox. Haben Sie keine Lust, in die Welt von Robert E. Howards schwertschwingenden Barbaren einzutauchen? Sie wissen schon, dass Sie sogar zu Beginn in einem Einzelspieler-Modus Abenteuer erleben und erst später Ihren Helden in die große Online-Welt übernehmen, oder? Haben wir auch schon erwähnt, dass dieser Titel durch seine sehr düstere Atmosphäre besticht und zudem hervorragend aussieht? Ja? Wieso stimmen Sie dann nicht für die potenzielle Barbarenperle? Ist doch wahr!


Age of Conan: Hyborian Adventures

Auf der Lauer



Halo 2

Auf der Xbox ein absoluter Hit, fristet die *Halo*-Serie auf dem PC lediglich ein Schattendasein. Kein Wunder, erschien bisher erst ein und noch dazu unspektakulär umgesetzter Teil. Mit dem Nachfolger soll angeblich alles besser werden. Um das Action-Spektakel angemessen auf dem PC spielen zu können, benötigt der Shooter das neue Betriebssystem Windows Vista. Wegen dieses tollen Marketing-Schachzuges von Microsoft dürfen Sie sich erst Anfang 2007 in Bungies Titel im Krieg gegen die Covenants austoben. Übrigens will das Entwicklerteam wie beim Vorgänger spezielle Mehrspieler-Karten für die PC-Version anbieten. Das ist doch was. P.S. Video auf DVD!

Mitmachen und abgreifen per SMS!

Hardware-Gewinnspiel

SEITE 21

Und wieder erfreuen wir unsere Leser mit tollen Preisen! Unsere Hardware-Jungs zaubern ein Gewinnspiel mit tollen Dingen im Gesamtwert von satten 5.400 Euro aus dem Hut. Was es alles gibt, sehen Sie auf der Seite nebenan. Lassen Sie sich das nicht entgehen – machen Sie mit! Um gewinnen zu können, beantworten Sie die Frage auf Seite 21 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 91" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 91 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Hardware-11-06", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

Titan-Quest-Gewinnspiel

SEITE 12

Unser pfundiger neuer Leitender Redakteur Wolle Fischer hat ein Spitzengewinnspiel an Land gezogen. Sacken Sie *Titan Quest*-Fanpakete und Flachmänner mit dem *Company of Heroes*-Logo ein. Doch durch faules Herumhocken gewinnt man keinen Blumentopf, also machen Sie gefälligst mit – es lohnt sich! Um teilzunehmen, senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 92" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (pca 92 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Titan Quest", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Doch es geht auch anders: Senden Sie einfach eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

Gewinnspiel: Mini-Flieger

SEITE 16

Der absolute Hammer! Redaktuer Wollner hat schon seit über einem Jahr eins der kleinen Fliegermodelle und das Ding fliegt immer noch einwandfrei. Jetzt gibt es Version 2.0: Die kleinen, neun Gramm leichten Mini-Helikopter, die optimal für den häuslichen Gebrauch geeignet sind. Wer gewinnen will, beantwortet die Frage auf Seite 16 und schickt die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 93" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 93 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Mini-Flieger", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.





Raptor-Gaming-Gewinnspiel

SEITE 144

Wer richtig gut spielen will, braucht auch eine professionelle Ausrüstung. Deshalb spendiert Raptor Gaming unseren Lesern vier K2-Tastaturen und sechs M2-Platinum-Mäuse. Diese Produkte sind extra für Wettkämpfe konzipiert. Wer abgreifen will, beantwortet die Frage auf Seite 144 und schickt die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 94" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 94 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Raptor Gaming", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de. Worauf warten Sie noch? Ran an den Speck!



Die zock ich am liebsten!

SEITE 111

Mit welchem Titel schlagen Sie sich die Nächte um die Ohren? Wir wollen es wissen! Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 95" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 95 El Matador) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.



Die zock ich am li

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monatlichen Umfrage mitmacht, kann ein Top-Sp

Platz 1

Was für eine Erfolgsgeschichte: Vergangene Ausgabe noch Neuzugang, ist *Prey* nun der Chart-König.

Platz	Vormonat	Spiel	Ausgabe
1	▲ (2)	Prey	9/2006
2	▲ (3)	F.E.A.R.	11/200
3	▼ (1)	The Elder Scrolls 4: Oblivion	6/200
4	■ (4)	World of Warcraft	2/20
5	▲ (8)	Battlefield 2	8/2
6	■ (6)	Guild Wars: Factions	7
7	▲ (13)	Doom 3	
8	▲ (NEU)	Titan Quest	
9	▲ (14)	Pro Evolution Soccer 5	
10	▼ (7)	Counter-Strike Source	
11	▼ (5)	Hitman: Blood Money	
12	▼ (9)	Civilization 4	
13	▼ (12)	Half-Life 2	
14	▼ (10)	Quake 4	
15	▲ (NEU)	Far Cry	

Der Untergang

Ganze drei Monate konnte sich das Rollenspiel-Epos *The Elder Scrolls 4: Oblivion* gegen die Konkurrenz behaupten. Doch jetzt muss das Werk von Bethesda der neuen Nummer eins weichen. Ob

Darauf wartest du!

SEITE 18

Für welches Spiel würden Sie Ihren linken Hoden opfern, nur um es endlich in der Hand zu halten? Sagen Sie es uns! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 96" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 96 Two Worlds) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an habenwill@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Top-Spiel.



KUNDENDIENST Die Hits der kommenden Monate

Darauf wartest du!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Spiele, die unsere Leser am sehnlichsten a… sehen möchten. Welche Spiele das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedingungen fi…

1. Gothic 3

* 0,49 EUR/SMS – ALLE NETZE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2 TRANSPORTANTEIL);
** 0,50 EUR/SMS; *** SFR 0,70/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Die Gewinnspielpreise wurden uns von den jeweiligen Kooperationspartnern zur Verfügung gestellt.

Nimm das ... und das ... und das!

Preise im Gesamtwert von 5.400 Euro locken! Die tollen Teile stellen BenQ Mobile, G-SHOCK, Cooler Master und Razer zur Verfügung. Machen Sie mit! Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen **PC Games** und **PC Games Hardware** statt.

Ja ist denn schon Weihnachten? Das stauben Sie ab:

NEU IM KINO: CRANK

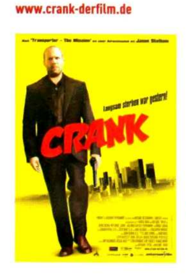
Chev Chelios (Jason Statham) reitet auf einer Adrenalin-Welle durch Los Angeles. Sein Ziel: offene Rechnungen begleichen und am Leben bleiben. Mindestens genauso hart im Nehmen sind unsere Gewinnspielpreise – drei starke G-SHOCK-Uhren aus der Mud-Man-Kollektion und fünf Outdoor-Handys im Safari-Green-Design von BenQ Mobile. Unter www.crank-derfilm.de finden Sie den Trailer zum Action-Kracher; Kinostart: 21. September.

Gesamtwert: € 1.800,-



BenQ·SIEMENS

www.crank-derfilm.de





5x Siemens M75 (Safari Green) von BenQ Mobile

3x G-SHOCK Mud-Man-Kollektion



KÜHLE PREISE VON COOLER MASTER

Wenn Sie auf der Suche nach leisen und leistungsstarken Komponenten sind, hat Cooler Master genau die richtigen Preise für Sie. Der Stacker 830 bietet neben viel Platz auch große Lüftungseinlässe. Für die Prozessor-Kühlung ist der futuristische Hybrid-Kühler Mars perfekt. Fünf 600-Watt-Netzteile der iGreen-Serie runden den Gewinnspielsegen von Cooler Master ab.

Gesamtwert: € 1.800,-



5x iGreen 600 Watt



10x Mars

3x Stacker 830



RAZER MACHT SIE ZUM PROFISPIELER

Abgefahrenes Design und unbeschreibliche Genauigkeit – die Rede ist von der Razer Copperhead. Diese Maus bietet neben einer Auflösung von 2.000 dpi auch Seitentasten und umfangreiche Software. Ist Ihnen das nicht genug, haben Sie mit den Pro Tools die Möglichkeit, die Maus mit verschiedenen Gewichten an Ihre Spielweise anzupassen. Darüber hinaus runden zusätzliche Gleitfüßchen, eine Tasche und Ersatzknöpfe sowie ein Kabel-Management-System das Bild ab.

Gesamtwert: € 1.800,-



16x Armadillo Cable Management System



16x Copperhead Pro Tools

16x Copperhead (Chaos Green)

DAS MUSST DU WISSEN!

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie uns einfach folgende Frage:

In welchem Film hat Jason Statham nur eine Stunde Zeit, seine Aufgaben zu erfüllen?

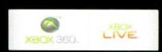
a) Bankrottweiler auf Abwegen
b) Pack den Flieger in den Schrank
c) Krank
d) Crank

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 20. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der **31. Oktober 2006**.





AUF WELCHER SEITE
KÄMPFST DU?



XBOX
XBOX 360
XBOX LIVE

PC
DVD ROM

NINTENDO GAMECUBE
PlayStation 2

Spiel Sam Fisher auf
deinem Handy!
Sende eine SMS mit
PLAY GC an die 20100
Kosten einer normalen SMS
gameloft

UBISOFT

TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL

DOUBLE AGENT

ERHÄLTLICH HERBST 2006

WWW.SPLINTERCELL.COM



NET NEWS



Ein Goblin freut sich über den toten gekreuzigten Zwerg im Hintergrund.
Diese Dämonen-Frau sollte jedem verheirateten Mann bekannt vorkommen.

WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

WoW, Konkurrenz?

AUF DVD VIDEO

Abermals schickt sich ein Online-Rollenspiel an, den Olymp des Genre-Himmels zu erklimmen. Lust mitzumischen?

ONLINE-ROLLENSPIEL | Damit eins klar ist: *Warhammer Online: Age of Reckoning* richtet sich nicht an Rollenspiel-Schattenparker. Die Entwickler von EA Mythic, also das Team hinter *Dark Age of Camelot*, wollen Ende 2007 echte Kerle ansprechen und geloben ein Online-Rollenspiel, das mit Spieltiefe statt Effekten punktet. Tolle Grafik bekommen Sie trotzdem reichlich. Den Kern bilden wie schon bei *Dark Age of Camelot* Reich-gegen-Reich-Schlachten. Davon gibt es vier Varianten: Skirmish-Battles sind zufällige Kämpfe in Spieler-gegen-Spieler-Gebieten. Auf Schlachtfeldern ergattern Sie Punkte für die eigene Rasse. Ein bisschen soll das an den aus Ego-Shootern bekannten Capture-the-Flag-Modus erinnern. Epischer geht es in den Szenarien zu, wo Sie auf instanzierten Schlachtfeldern kämpfen. Die Königsdisziplin stellen die Kampagnen-Kämpfe dar. In den Gebieten für hochstufige Charaktere gibt es fünf Zonen, an deren Ende sich die jeweilige Hauptstadt einer Rasse befindet. Ziel ist es, alle diese Zonen nach und nach zu erobern, um dann die Hauptstadt der Feinde einzunehmen. Wer den Anführer besiegt, kann ihn in Ketten legen und mitnehmen. Auch optisch gibt sich das Spiel als Fest für eingefleischte Rollenspielfans. Aufwendige Effekte oder eine wegweisende Engine haben wir nicht zu Gesicht bekommen, dafür viel *Warhammer*-Flair und originelle Örtlichkeiten. Dr. Andreas Lober

Info: www.warhammeronline.com



Ein Spieler mit einer weiblichen Spielfigur wirkt – optisch hübsch in Szene gesetzt – einen Zauberspruch.

2 MOONS

Hier musst du bluten

Mit richtig brutalen Kämpfen will das neue Rollenspiel Ihre Gunst erhaschen. Außerdem kostet es keine Gebühren.

ONLINE-ROLLENSPIEL | Totgesagte leben länger. Wer glaubte, die Spieleschmiede Acclaim hätte komplett das Zeitliche gesegnet, den überraschte die Ankündigung des Online-Rollenspiels *2 Moons*: David Perry (*Enter the Matrix*) werkelt bei Acclaim an besagtem Titel, der auf dem koreanischen Spiel *Dekaron* basiert. Aus der Masse der Genrevertreter soll *2 Moons* vor allem durch aggressives und extrem brutales Spielgeschehen herausstechen. Passend dazu schnetzeln Sie sich mit einem leichtgängigen Kampfsystem durch die Welt, um Ihren Helden auf Level 100 zu hieven. Eine großartige Hintergrundgeschichte gibt es nicht. Da der Entwickler das Spiel durch Reklame finanziert, berappen Sie keine monatlichen Gebühren. Wer mit Werbelogos im Menü leben kann, freut sich 2007 auf spannende Schlachten. Andreas Bertits

Info: http://2moons.acclaim.com

LAN-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Gerriet Ohls weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!



GERRIET OHLS
Online-Fachmann
datawave@readmore.de

„Seinen Hintern mit den Massen über die Games Convention zu schieben, das war schon ein Erlebnis. Und wer möchte nicht mal gerne neben fatal1ty sitzen?"



ULTIMA ONLINE: KINGDOM REBORN

Achte auf deine Figur!


»Verdammt, der Blitz hat meine Popcorntüte getroffen!«
Bei diesem Kampf vor einer Festung setzt der Magier einen Blitz-Zauberspruch ein.


»Macht seiner Bezeichnung alle Ehre: Obdachlosenheim.«
Auch in Gebäuden bekommen es die Spieler mit garstigen Monstern zu tun.

Mit der Schönheits-OP in Form eines neuen Add-ons macht der Rollenspiel-Großvater wieder von sich reden.

ONLINE-ROLLENSPIEL | Vor neun Jahren erblickte das erste Online-Rollenspiel das Licht der Welt. *Ultima Online* basiert auf der *Ultima*-Einzelspieler-Rollenspielserie von Designer-Legende Richard Garriott, die es ebenfalls auf neun Teile brachte. Da die Optik mittlerweile verstaubt ist, verpassen die Entwickler in Zusammenarbeit mit dem kürzlich aufgekauften EA Mythic dem altehrwürdigen Titel einen neuen Anstrich. Mit dem vorläufig als *Ultima Online: Kingdom Reborn* betitelten Add-on halten neue, detaillierte Figuren Einzug in die isometrische Welt. Frische Effekte bei Zaubersprüchen sollen denen aktueller Spiele in nichts nachstehen. Allerdings kommt diese Version erst im Laufe des nächsten Jahres in den Handel. Bis dahin begnügen Sie sich noch mit der alten Grafik. Andreas Bertits

Info: www.uo.com


Auf dem Weg zu seinem Zielort rauscht dieses Schiff durch ein Asteroidenfeld.
»Interessiert keine Sau: Bundestagswal.«

EVE ONLINE

Wir können dich verstehen!

Endlich spricht man auch im Weltraum deutsch. Hobby-Astronauten haben somit keine Verständigungsprobleme mehr.

ONLINE-ROLLENSPIEL | *Eve Online* hat zwar schon drei Jahre auf dem Buckel, ist dank ständiger Weiterentwicklungen aber noch immer auf dem neuesten Stand. Majestätisch durch die Weiten des Weltraums gleitende Kreuzer. Gleißende Explosionen in spannenden Schlachten. Handel, Diplomatie, Action. Der Titel eilt von Rekord zu Rekord und ist dennoch bloß ein Geheimtipp. *Eve Online* ist ein Phänomen unter den Online-Spielen. Von der Art so etwas Ähnliches wie eine Mehrspieler-Version von alten Klassikern, angelehnt an *Elite*, *Wing Commander* oder *Freelancer*, ist jetzt endlich der Client (Installationsdatei) auf Deutsch erhältlich und das Spiel somit hoffentlich auch für jedermann in diesem Land verständlich. Am bewährten und beliebten Spielprinzip ändert sich allerdings nichts, obwohl in regelmäßigen Abständen immer wieder Patches mit Verbesserungen erscheinen. Vor kurzem waren erstmals 30.000 Spieler gleichzeitig online – das Ergebnis sollte sich aber durch den Zugang von mehr Germanen jetzt noch toppen lassen. Dr. Andreas Lober

Info: www.eve-online.com

LIES MICH!

Dark and Light



Online-Rollenspiel | Mit drei Monaten kostenloser Spielzeit lockt *Dark and Light*. Damit will sich der Entwickler bei der Community bedanken und neue Spieler für den Titel begeistern. Soweit die gute Nachricht. Die schlechte: Diese Aktion war wohl nötig, da der Start des Spiels etwas missglückt ist. (AL)

Info: www.darkandlight.net

Der Herr der Ringe Online

Online-Rollenspiel | Neues aus der Welt von *Der Herr der Ringe Online*. Heute: der Festbaum. Auch Hobbits wollen zünftig und mit entsprechend geschmückten Bäumen feiern. Nicht weit von Beutelsend trifft man sich, um zu festen, zu essen und Geschichten zu erzählen. Genau wie im Roman von J.R.R. Tolkien und im Kinofilm *Die Gefährten*. Wenn Sie bei dieser Party selbst mitmachen wollen, müssen Sie sich noch bis frühestens Ende des Jahres gedulden. (AL)

Info: www.lotro-europe.com

Darkfall



Online-Rollenspiel | Während sich Otto Normalspieler fragt, wie er die ganze Flut angekündigter Online-Rollenspiele bewältigen und bezahlen soll, befindet sich schon der nächste Titel in den Startlöchern. *Darkfall* von Aventurine will Strategie und Rollenspiel vermischen, indem Spieler um die Vorherrschaft auf der Welt Agon kämpfen. Das Spiel soll nächstes Jahr erscheinen. (AB)

Info: www.darkfallonline.com

Dreamlords

Online-Strategie | Um die pure Existenz kämpfen Sie in Lockpick Entertainments *Dreamlords*. Als Wesen, die aus den Albträumen eines sogenannten Dreamers entstehen, bieten Sie auf einer alten Welt anderen Spielern die Stirn. Die taktischen Schlachten tragen Sie wie aus Echtzeit-Strategiespielen gewohnt aus, allerdings nur online. Eine Veröffentlichung ist noch für dieses Jahr geplant. (AB)

Info: www.dreamlords.com

Project Wiki

Online-Rollenspiel | Dass knuffige Cartoon-Figuren nicht immer friedlich sind, wissen wir seit Tom und Jerry. In *Project Wiki* von Webzen hauen Sie vielleicht sogar noch in diesem Jahr mit Comic-Charakteren kuschelige Häschen zu Brei. Wie sich das für ein zünftiges Online-Rollenspiel gehört, erledigen Sie natürlich auch diverse Missionen für die zehn Kulturen, auf die Sie während Ihrer Reisen treffen. Die Nichtspieler-Charaktere, mit denen Sie zu tun haben, sollen besonders ausgefeilt sein und sich jedem Spieler gegenüber anders verhalten. Grafisch erinnert *Project Wiki* an das Gamecube-Spiel *The Legend of Zelda: The Wind Waker* und sollte somit auch Anime-Fans begeistern. (AB)

Info: www.webzengames.com/Game/Wiki

LIES MICH!

aTTaX-Frauen siegen

E-Sport | Das (noch) neue Frauen-Team von Alternate aTTaX holte in *Counter-Strike* bei der ersten Gelegenheit gleich mal den Titel: Auf der Games Convention gewannen die fünf Spielerinnen, die zwischen 18 und 23 Jahren alt sind, im Finale um die Deutsche *CS*-Female-Meisterschaft gegen das ebenfalls neue Team von mouse-sports. Eingeladen waren insgesamt vier Teams. (GO)


Foto: readmore.de

Info: www.alternate-attax.de

ESL Masters gestartet

E-Sport | Ebenfalls auf der Games Convention begann die Qualifikation zu den ESL Extreme Masters. In *Counter-Strike* und *Warcraft 3* geht es um atemberaubende 160.000 Euro. Beim Start qualifizierte sich mit SK Gaming das erste schwedische Team. Die weiteren 23 Teilnehmer werden noch ermittelt oder stehen aufgrund ihrer Platzierung in der ESL Pro Series fest. (GO)

Info: www.esl.eu/eu/masters

FIFA-ESBL gestartet

E-Sport | Auch die zweite Saison der E-Sport-Bundesliga (ESBL) hat angefangen. Die mit 50.000 Euro dotierte Liga, die wöchentlich im DSF gezeigt wird, veranstaltete auf der Games Convention die ersten Spiele. Auch der Fußballclub Hertha BSC Berlin meldete ein FIFA-Team bei der ESBL an. (GO)

Info: www.fussballesbl.de

NGL ONE FINALS

Für Voyeure

Zuschauer hatten bei diesem Turnier viel zu kucken, während die Profi-Spieler richtig absahnten.

E-SPORT | *Counter-Strike* und *Warcraft 3* zum Anfassen gab es auf der Games Convention im Finale der ersten Saison der NGL one. In *Counter-Strike* setzte sich dabei NiP Gaming gegen den schwedischen Konkurrenten fnatic durch (Preisgeld 1. Platz: 20.000 Euro), in *Warcraft 3* sicherten sich die Asiaten von Meet Your Makers gegen SK Gaming die 10.000 Euro Siegprämie. In *Quake 4* gewann Johan ‚Toxic' Quick vor Marcel ‚k1ller' Paul . Gerriet Ohls

Info: www.ngl-one.com


»Armin M. kocht im ZDF: Menschenauflauf.«

Die Gäste konnten den Profizockern buchstäblich über die Schulter schauen.

Foto: readmore.de

ENC- UND E-SPORTS-AWARD

Ganz schön ansprechend




»Tragischer Unfall beim Frisbeespielen.«

Manuel Schenkhuizen bedankte sich für zwei Auszeichnungen zum Spieler des Jahres.

Foto: readmore.de

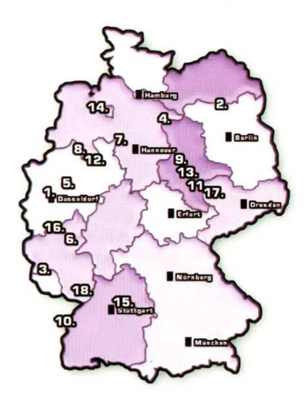
Die Preise lohnten sich wirklich. Das fand auch der zweifache Sieger der European Nation Championship.

E-SPORT | In der ESL-Arena fanden auf der Leipziger Spiele-Messe die Finals der European Nations Championship statt, bei denen die Schweden vor Norwegen in *Counter-Strike* und vor Bulgarien in *Warcraft 3* zweimal gewannen. Deutschland holte den Titel in *FIFA 06.* Außerdem freute sich Navid ‚Kapio' Javadi über den E-Sports-Award als Newcomer des Jahres, Manuel ‚Grubby' Schenkhuizen wurde Player of the Year in den Kategorien E-Sports und *Warcraft 3*. Beim Wilkinson Cup featuring *Need for Speed: Most Wanted* siegte Mike ‚SirMucky' Bernhard. Gerriet Ohls

Info: www.esl.eu/de/gc2006

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKERFETEN



Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten Monate.

	PARTY	DATUM	PLZ/ORT	TEILN.	WWCL	ANM. STATUS	URL
	DEUTSCHLAND						
1	Terminal 14	29.09.2006	40878 Ratingen	500	✘	■	www.lankoeln.de
2	Lan-4u 23	29.09.2006	16798 Fürstenberg	400	✔	■	www.lan-4u.de
3	LAN-Strike Saar 7	29.09.2006	66636 Theley	408	✔	■	www.lss-lan.de
4	SpeicherLAN VII	29.09.2006	29410 Salzwedel	280	✔	■	www.speicherlan.de
5	[ju:nien] X	06.10.2006	58093 Hagen	651	✘	■	www.junien.de
6	Sensation-lan	13.10.2006	56075 Koblenz	1165	✘	■	www.sensation-lan.de
7	GSH XII	20.10.2006	30827 Garbsen	400	✘	■	www.gsh-lan.de
8	The Summit VII	20.10.2006	49074 Osnabrück	1218	✘	■	www.the-summit.de
9	TwinLoc	27.10.2006	39114 Magdeburg	1064	✘	■	www.twinloc.de
10	TT-LAN 22	03.11.2006	77652 Offenburg	304	✔	■	www.tt-lan.de
11	USPLAY 2006/2	03.11.2006	04356 Leipzig	300	✔	■	www.usplay-lan.de
12	Slaughterhouse 14	24.11.2006	32108 Bad Salzuflen	1200	✔	■	www.mytsh.de
13	LANnation Vol. 11	01.12.2006	06846 Dessau	400	✔	■	www.lannation.de
14	Dimension 6	14.12.2006	28215 Bremen	6280	✘	■	www.dimension6.de
15	Stauferland-Lan III	05.01.2007	73084 Salach	350	✘	■	www.stauferland-lan.de
16	Computern8 Vol.8	19.01.2007	56564 Neuwied	174	✔	■	www.ghc-lan.de/
17	GrimmaLan VI	23.02.2007	04668 Grimma	333	✘	■	www.grimmalan.de/
18	Convention-X-Treme 9	06.04.2007	76689 Karlsdorf	504	✘	■	www.convention-x-treme.de/
	ÖSTERREICH						
	dagor.net – 3. Zeitalter	22.09.2006	3100 St. Pölten	440	✘	■	www.dagor.net
	nur48stunden Teil 19	03.11.2006	8200 Gleisdorf	330	✘	■	www.nur48stunden.at
	SCHWEIZ						
	Airplane	29.09.2006	8058 Kloten (ZH)	1100	✘	■	www.air-plane.ch
	sLANp XIV	10.11.2006	8953 Dietikon (ZH)	400	✔	■	www.slanp.ch

SAG'S UNS! WIR SCHLAGEN ABER ZURÜCK!

LESERBRIEFE

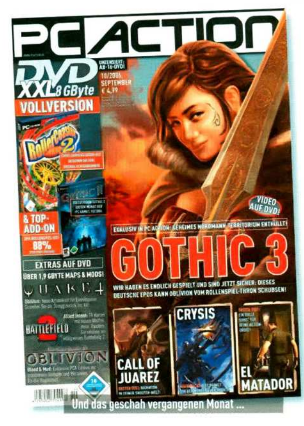
Frauen schlagen

Wie die weibliche Emanzipation auch der Spieleindustrie neue Impulse verleiht.

Ich soll lernen, mich auch an kleinen Dingen des Lebens zu erfreuen, sagt mein Therapeut ständig. Neulich wäre er stolz gewesen auf mich. Denn da kam per Mail die Nachricht, dass Ende September das PC-Spiel *Regina Halmichs Boxmanager* erscheint, und ich habe mich gefreut, als sei die Erfindung des Storck Schokoladenriesen und des Geschlechtsverkehrs und der Tag, an dem der Plattenvertrag von Tokio Hotel für immer ausläuft, auf einen Tag gefallen. „Erstmalig für ein Boxmanager-Spiel finden sich unter den über 1.000 Boxern auch weibliche Sportlerinnen", heißt es in der Pressemitteilung. Na, da bin ich aber froh, denn das hat mir gerade noch gefehlt. Nein, ernsthaft, es weiß doch jeder, wie das wieder läuft: Ich manage und trainiere eine Frau, kümmere mich um ihre Werbeverträge, mach sie reich und wenn ich mit in die Umkleidekabine will, haut sie mir in die Fresse. Ein Boxspiel mit Frauen, na super. Was erwartet uns als nächstes? *FIFA Female Football*? Nicht schlecht wäre *Rallye Dakar DoubleX*. Ich stell mir das natürlich keinesfalls so vor, dass die Frauen da viel selbst fahren dürften, um Himmels Willen! Nein, die fungieren meist als Beifahrerinnen. Ziel ist es, den Mann am Steuer völlig aus dem Konzept zu bringen. Durch quiekende Schreie wie „Oh, Gott, mach doch langsamer!" oder „Pass auf, du fährst doch viel zu dicht auf!" Das sorgt für mehr Spannung. Damit es noch realistischer wird, müssen die Damen wie Co-Piloten anhand einer Karte Kommandos à la „Hard left into easy right!" erteilen. So sollen sich die Fahrer wegen der erwiesenen Rechts-Links-Schwäche der Doppel-X-Chromosomenträger ständig hoffnungslos verfransen. Bei manchen Sonderprüfungen dürfen die Frauen dann selber ran. Wenn's ums Einparken geht beispielsweise, das wäre lustig: Die Frau, die es innerhalb einer Stunde in eine winzige Parklücke schafft (so acht bin zehn Meter) holt eine Zeitgutschrift für die Gesamtwertung. Noch eine Idee: Weil das weibliche Geschlecht so gern Einrichtungssendungen guckt, fänden wir *Einsatz in 4 Wänden* als Spiel super. Dabei verkörpert Madame den blond gebleichten, dauerdebil grinsenden Quoten-Elefanten Tine Wittler. In einem Level ist es unter anderem das Ziel, durch die Wohnung zu laufen, ohne mit dem fetten Arsch etwas umzuwerfen. Knifflig! *Gothic 4: Lady*, ein Rollenspiel, bei dem frau in den Geschäften nur Schuhe kaufen kann, wäre vielleicht auch was. Ja, es gäbe viele Möglichkeiten für neue Spiele. Doch stopp – nicht, dass Sie meine Kolumne missverstehen, ich finde Emanzipation sehr wichtig! Damit Männer aber irgendwann wirklich wieder gleichberechtigt sind, müssen wir uns für die Entwicklung von Spielen einsetzen, in denen unsereins bislang unterrepräsentiert ist. Bei *RTL Synchronschwimmen* etwa. Oder *Rhythmic Gymnastics 08* und *Katharina Saalfrank's Home Triathlon* (putzen, kochen, Kinder verprügeln). Verehrte Damen, was meinen Sie? Ich freue mich auf Mails an leserbriefe@pcaction.de. Schönes Leben noch!

Ihr Harald Fränkel

Montage: Anja Grosler, Foto: action press



Und das geschah vergangenen Monat ...

EINE FRAU, VIELE WORTE

Wieder einmal halte ich eine Ausgabe von PC ACTION in der Hand und stelle fest, ich habe sie noch nie wirklich gründlich durchgelesen, sonst hätte ich sie wohl schon eher regelmäßig gekauft. In der aktuellen Ausgabe habt ihr weiß Göttin den Vogel abgschossen! He, he, he, positiv gmeint! Wozu brauche ich noch einen Fett-weg-Trainer, wenn ich vor lauter Lachen durch eure Zeitschrift denselben Effekt erlange? Am meisten habe ich mich in der Leserbriefrubrik amüsiert, angefangen beim Wichs-Wettbewerb (sorry, wir Berner reden immer Tacheles) über den beleidigten Gottesanbeter bis zum prüden Weibsbild! Ich denke, wer sich über die Nacktheit anderer ärgert, hat wohl selbst nicht viel zu bieten. Und dem Gottesanbeter möchte ich entgegnen: „Wer ohne Schuld ist, werfe den ersten Stein!" Oder wie auch immer. Allerdings fand ich Ahmet Iscitürk megasüß! Nein, echt, was ich jetzt sage, meine ich durchaus positiv! Seid weiter so geschmacklos und setzt ruhig mehr nackte Haut ins Heft. Schließlich gibt's auch Frauen, denen die Säfte fließen, wenn sie so was sehen. [...]

SUSANNE CHR. RATHGEB, AEGERTEN (SCHWEIZ)

Tut uns leid, das mit der Inkontinenz.

MUSCHIS UND MEHR

Hallo, PCA-Team!

Jeden Abend, wenn ich auf der Arbeit sitze, und den großen Computerspiele-Mag-Test durchführe, stelle ich fest, dass eure Zeitschrift am beklopptesten ist. Zu dem Ergebnis dieser langwierigen [...] Studie will ich euch an dieser Stelle herzlich beglückwünschen. So, genug geschleimt, sucht ihr eigentlich noch jemanden, der für euch schreibt? Ich hätte mich doch damals bewerben sollen! [...] Ich arbeite übrigens in einem Sex-Shop bzw. Sex-Kino; daher die Zeit,

immer alle „größeren" Spiele-Mags zu lesen. [...] Ich habe definitiv den geilsten Job der Welt! Ich bin umgeben von Titten und schönen, rasierten Muschis. Ich kenne alle Pornos (die für mich interessant sind) und hab schon von der einen oder anderen hübschen jungen Frau diverse Tipps zum Befriedigen dergleichen bekommen (Gruß an meine Freundin). [...]

PETER MASFELDER, SIRZENICH

Kein Problem, die grüßen wir gern: Hallo du! Hör besser auf, dem Peter ständig einen Orgasmus vorzuspielen, der glaubt langsam wirklich, die Technik sei entscheidend.



Foto: action press

»Hitler sah nur harmlos aus.«

Es kann immer mal was sein oder passieren, das versteht jeder. Aber es kann ja nicht sein, dass die schreiben, es werde dran gearbeitet und es kommt der gleiche Mist paar Minuten oder Stunden später wieder. Wenn sie denn mal was schreiben, meistens ist der Server einfach off und keiner weiß, was los ist und die Community-Seite kann man auch vergessen, da schreiben sie natürlich auch nur, wenn sie Lust haben [...] Egal was man macht, es nützt nix, auch wenn man die GM (Game Master) anschreibt oder anruft, es ändert nix. [...] Es macht langsam echt keinen Spaß mehr, das Spiel zu spielen oder und dafür auch noch zu bezahlen. Aber wenn man da schon so viele Freunde oder Charaktere hat, fällt es einem net leicht, alles hinzuschmeißen. Meine Freunde und ich, glaube ich, sprechen für alle WoW-Spieler des Realms Dun Morogh. [...]

JACQUELINE METTNER-TAUBENSEE, PER E-MAIL

Pssst! Erde an Jacqueline ... Wir verraten ein Geheimnis: Man kann auch anders Freundschaften pflegen. Mit so 'nem Ding. Wie heißt das noch? Teflon? Telefon? Manche machen sogar was ganz Perverses. Die treffen sich. Ohne Computer. Haben wir jedenfalls gehört.

GOTTES WORT

Sehr geehrte Damen und Herren der PC ACTION, ich habe in der vergangenen Woche endlich die PCA abonniert und möchte deswegen einen Orden. Als ich die letzte Ausgabe aufschlug, die ich mir noch am Kiosk meines Vertrauens kaufte, war ich positiv von einem Leserbrief überrascht; ich dachte nämlich nach der vorletzten Ausgabe (09/06) ebenfalls daran, einen Leserbrief betreffs Gotteslästerung zu verfassen, bin jedoch mangels Zeit nicht dazu gekommen. Ich möchte hiermit auch meinerseits den Appell an Sie richten, doch bitte in Zukunft von gotteslästerlichen Bildunterschriften abzusehen.

PC ACTION BESORGT'S EUCH!

AUF DVD PC-ACTION-TV

AUF DIESE STEINE KÖNNEN SIE BAUEN!
Diese Ausgabe erwartet Sie auf der DVD neben der Vorlesung des Monats in der Rubrik Zwerchfellattacke ein Video zu *Lego Star Wars 2*. Außerdem bereiten wir für Sie eine E-Sport-Süßspeise zu. Kein Scheiß!



»Lecker: Essen in der Kantine der Samenbank.«

BRIEFFREUNDE

[...] We look for advertising in your magazines, we find your magazines is the best in publishing. Would you please send samples from magazines and full media kit.

KATE MARK, MOSUL, IRAK

Sorry, it's not allowed to send PC ACTION to Iraq. Our pictures are weapons of mass destruction.

PC ACTION HILFT

Ich hätte ein paar Fragen zum Hardware-Teil eures Magazins. Der High-End-PC auf Seite 173 verwendet ja nicht alle Teile, die bei euren Listen die beste Wertung haben, so stellt sich für mich die Frage: Sind die Teile an der Spitze der Liste besser als die, die im High-End-PC stecken, oder haben die nur vom Test bessere Bewertung in ihrer jeweiligen Leistung bekommen? Besonders auffällig ist das bei den Arbeitsspeichern. Sind da die 512 MByte besser als die 1.024 MByte oder wie muss ich das verstehen? Bitte klärt mich auf. [...]

BENNY POPP, PER E-MAIL

Also: Wenn die Mama und der Papa sich ganz doll lieb haben und der Vati seinen Piephahn unten in die Mutti steckt, ist bald ein Baby in ihrem Bauch.

WOW!

Ich spiele seit eineinhalb Jahren World of Warcraft und es hat mir immer viel Freude gemacht, da ich da viele neue Freunde gefunden habe. Aber seit zwei oder drei Monaten hat der Spaß abgenommen und das Spiel hat mich mehr aufgeregt als Freude gemacht. Durch die ständigen Lags war das Spielen normal net mehr möglich und viele größere Instanzen wie Molten Core, Onyxia und Pechschwinghort mussten abgesagt werden, weil man schon wegen der großen Latenz-Probleme an normalen Mobs gewiped ist. Es wäre ja auch net schlimm, wenn das mal passieren würde, aber es passiert zu oft in letzter Zeit. [...]

REDAKTEURE AM PRANGER

Servus, vielleicht wär's mal ganz praktisch, wenn ihr euren Türken etwas besser füttern würdet, der denkt wohl nur ans Essen ... Ich mein, wie kommt man sonst auf Ideen wie „... hat immer die Bibel im Gebäck ..." (PCA 10/2006, Seite 93, Spalte 2, ziemlich weit unten). Ich weiß ja nicht, wie das bei diversen Menschen so gehandhabt wird, aber eigentlich bin ich davon ausgegangen, dass man Bücher jedweder Art ins Regal stellt und gelegentlich mal durchblättert ... vom Backen derselben hab' ich bisher noch nie gehört. Generell klingt der Text stellenweise nach Ali vom Dönerstand... „... wir benutzen trotzdem..." (S. 93, Sp. 4, oben), „... ist sein Sattelfestigkeit..." (S. 94, Sp. 2, unten). Ein Deutschkurs soll da Wunder wirken. [...]

KATJA SCHICK, PER E-MAIL

Na, na, na, nicht so bös', Katja! Ihr Frauen könntet ja auch Einparkkurse belegen und tut es nicht. Wobei: Stimmt schon, **Ahmet Iscitürk** hat uns diesen Monat stark an den Vogel Strauß erinnert, dessen Augen bekanntlich größer sind als sein Gehirn. Andererseits ist die Formulierung „Bibel im Gebäck" fast schon wieder lustig. Liegt in unserer ewigen Redakteurs-Rangliste des Versagens auf Platz 3 hinter der Story über den ersten Mann auf dem Mond, der Louis Armstrong geheißen haben soll (Joachim Hesse in PC ACTION 11/99) und dem Wort „Grafickkarte" (Bernhard Meiler, ehemaliger Mitarbeiter), das auf der PC-ACTION-DVD 11/2000 auftauchte. Ach ja, eine unwesentliche Info hätten wir beinahe vergessen: Iscitürk haben wir entlassen.

UND DIE SIND AUCH DOOF!

REDAKTEUR	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Harald Fränkel	Faselte in der *Crysis*-Vorschau auf Seite 52 im oberen Bildtext etwas von US-Einheiten, die angeblich den Hubschrauber verlassen. Das tun sie ja auch. Nur, dass es Koreaner sind. Fränkel musste wegen dieses Fehlers zur Strafe ein Pur-Konzert besuchen und sich in die erste Reihe stellen, zwischen die ganzen fetten Weiber mit den unrasierten, tropfenden Achselhöhlen – bis er mit blutenden Ohren zusammenbrach. Sanitäter hatten seine Schmerzens- und Hilfeschreie vorher als Mitsingen interpretiert. Dumm gelaufen, aber Hartmut Engler klingt ja auch so, als würden Robbenbabys sterben.	Kevin Kunstmann, Detlef Sinne
Lukasz Ciszewski	Schwadronierte im Test zum Budget-Spiel *Vampire: The Masquerade - Bloodlines* auf Seite 126 was von „Dafür kriegen Sie für lächerliche lächerliche zehn Euro viel Atmosphäre ..." Seine Ausrede, das erste lächerlich beziehe sich auf das zweite, was bedeute, dass der Preis genau das Gegenteil von lächerlich sei, ließen wir nicht durchgehen. Zur Strafe wollten wir Cislegastheniktschefski lächerlich machen, suchten die Apotheke mit der hübschesten Apothekerin Nürnbergs und zwangen ihn, zur Hauptgeschäftszeit XS-Kondome zu kaufen. Es stellte sich heraus, dass er das gewohnt ist. Verdammt.	Pascal Ambros



Ich kann es einfach nicht fassen, dass jemand wie Harald Fränkel es verdient hat, Gothic 3 zu zocken! Er schreibt nämlich zum Thema des Monats in der aktuellen Ausgabe (10/06) auf Seite 42, dass man in Gothic 2 einen Namen eintippen durfte! Das stimmt gar nicht. [...] Deshalb verlange ich, dass ihm Gothic 3 weggenommen und mir zugesendet wird.

ERICH MASTEL, PER E-MAIL



Einen in einer Frischhaltetüte verpackten Furz kannst du haben! Genauso wie Kevin Kunstmann und Horst Müller, die ebenfalls der Meinung waren, per Mail an mich klugscheißen zu müssen. Es geht nämlich sehr wohl, dem Helden einen Namen zu verpassen (siehe Bild). HA! Ich erwähne jetzt natürlich nicht, dass man dafür einen Cheat benötigt und ich nach Erscheinen des Artikels ganz schön recherchieren musste, bis ich herausfand, wie ich mich aus dieser blöden Situation mogeln konnte. Ich würde ferner nie zugeben, dass ich beim Verfassen des Satzes auf einen Ex-Kollegen namens Alexander Geltenpoth vertraut und wirklich gedacht hatte, dass die Namensvergabe ein normales Feature ist. Zum Glück fand ich unter http://forum.worldofplayers.de/forum/showthread.php?t=134467 einen gewissen Christian Thiem, der mir im Nachhinein den Trick mit dem so genannten „Marvin-Modus" verriet. Bei dieser Adresse gibt's eine Beschreibung, wie's geht. Und ich kann jetzt allen, die PC ACTION in irgendwelchen Foren Inkompetenz vorwarfen, eine lange Nase drehen. Das Leben ist schön. Geltenpoth töte ich trotzdem.

Ansonsten ist euer Heft natürlich das beste Spielemagazin. [...]

MARC SCHULTZ, PER E-MAIL

Diese neue Art von Christlichkeit, die uns langsam erfüllt, muss nur noch etwas wachsen. Immerhin betrinken wir uns mittlerweile nicht mehr mit geklautem Messwein und haben damit aufgehört, Hostien als Bierdeckel zu verwenden.

SHOW-KRITIK

Sagt mal, wie besoffen ward ihr, als ihr die fe ... äh ... dicke ... Tante als Moderatorin eingestellt habt? Ich fürchte, ihr habt die euch schöngesoffen und die nicht ganz vorteilhafte Aussprache könnte euch ab einem gewissen Promillewert auch nicht mehr aufgefallen sein. Seht zu, dass ihr die wieder loswerdet und sucht euch was „Nettes" als Moderatorin. [...] Noch ein Tipp: Das nächste Casting bitte nicht in einer Kneipe, sondern im nüchternen Zustand, in so etwas wie Konferenzräumen oder so ... Nichts gegen Bas... wie die heißt, aber für eine Moderatorin ist die nicht die optimale Besetzung ... [...]

PETER PROSKE, PER E-MAIL

Foto: action press

»Sind nie kurz genug: Miniröcke«

Es hat schon seinen Grund, warum wir ausgerechnet die Frau mit dem größten Mundwerk genommen haben, Peter. Aber uns ist natürlich auch klar, warum *du* das nicht verstehst.

UNTER DER GÜRTELLINIE

Betreffend den Leserbrief von Steffen Schmidt aus Ausgabe 10/06, Titel „Das ist kein Witz!": [...] Ich weiß ja, dass ihr auf den Leserbriefseiten gnadenlos seid und alles und jeden durch den Dreck zieht. Da habe ich auch überhaupt nichts gegen einzuwenden. Im Gegenteil! Ich liebe eure Gags, euren teilweise wirklich bösartigen, schwarzen Humor und finde es auch immer wieder lustig, wenn sich irgendwelche Leser über eure Gags beschweren. Aber diesmal konnte ich nicht lachen! Als ich den Leserbrief von Steffen Schmidt las, welcher sich über einen Witz beschwerte, der eigentlich kein Witz mehr ist, sondern bloß eine Geschmacklosigkeit, war ich wirklich von euch enttäuscht. [...] Auch Satire hat Grenzen und ein professionelles Magazin sollte bzw. muss diese erkennen. Manches geht einfach zu weit unter die Gürtellinie und ist nur noch unterste Schublade

und geschmack- bzw. anstandslos! Was mich noch mehr enttäuscht hat, war eure Antwort! Sicher, im Heft werden die Leser nach Strich und Faden verarscht und die Leserbriefe werden verulkt! Aber dieses eine Mal hätte ich von euch eine ernste Antwort erwartet! Bei solch einem sensiblen Thema als Antwort „Oh Gott, es tut uns wahnsinnig leid. Entschuldigung! Dürfen wir Ihnen ein Counter-Strike als Entschädigung schicken?" zu schreiben, zeigt, dass euch etwas ganz Entscheidendes fehlt: der nötige Ernst und Respekt bei solch sensiblen Themen! Bei dem Amok-Lauf in Erfurt sind Menschen getötet worden! Familien wurden zerstört und das Einzige, was euch dazu einfällt, ist solch ein Mist! So ein Verhalten finde ich, mit Verlaub gesagt, einfach nur zum Kotzen! Nur einmal hättet ihr euch um eine ernste Antwort bemühen können! Vielleicht bloß ein einziges Mal einen Fehler eingestehen und eventuell wiedergutmachen! Aber so etwas wie (öffentliche) Selbstkritik kennt ihr anscheinend nicht. Schade! Ich hoffe sehr, dass ihr in der nächsten Ausgabe Stellung dazu nehmt und für den misslungenen Witz entschuldigt! [...]

LEONARD BUB, PER E-MAIL

Oh Gott, es tut uns wahnsinnig leid. Entschuldigung! Dürfen wir dir Ausrufezeichen zum Ausschneiden als Entschädigung tippen? Denn die sind dir beim Schreiben bestimmt ausgegangen. Hier: !!!!!!



Guten Tag die Herren, ich als begeisterter Leser wollte mich nun auch mal in eurem Heft verewigen. Ich nenne mich selbst [...] „Allround-Zocker". [...] Deshalb sollt ihr euch nicht wundern, dass mir erst gestern (30.08.06) aufgefallen ist, dass bei Pro Evolution Soccer 5 der Torwart in der 90. Minute bei Ecken mit nach vorn geht, wenn sein Team in Rückstand liegt. Das hat mich dazu motiviert, mit dem Torwart ein Tor nach einer Ecke zu erzielen. [...] Ich habe bisher noch niemanden finden können, dem dies gelungen ist und es auch der Öffentlichkeit gezeigt hat. Daher denke ich, dass ihr meine Screenshots (ein Screenshot würde nicht deutlich zeigen, dass der Torwart das Tor wirklich erzielt hat) in eurem Heft auf der letzten Seite zeigen könntet.

TIM ECKHOFF, PER E-MAIL

Sorry Tim, aber unsere *Pro Evo*-Profis Wollner und Ciskopfballungeheuertschewski machen das ständig. Wir freuen uns allerdings sehr, dass deine Freunde in der Behindertentagesstätte dich jetzt toll finden.







ERFURTER SCHNITZEL

Ich erspare mir die üblichen Grüße nach dem Motto „Der Iscitürk ist zu fett, der Brehme zu ossig und der Wollner zu weiblich", und komme gleich zum Punkt. In eurer letzten Ausgabe war ein Brief von einem Erfurter Hippie abgedruckt, bei dem ich mal wieder Plack bekommen habe. „Ich komm aus Erfurt, ich weiß wo's langgeht und ihr seid alle bös'!" Erschreckend, wie man in so jungen Jahren schon so engstirnig sein kann. Als wäre er die einzige Minderheit, über die man sich lustig macht. „Es bestehen Kontakte zur Regionalpresse und zu Uni-Zeitungen!" Uiuiui!!! Da müsst ihr jetzt aufpassen, da seid ihr bald vor dem Verfassungsgericht und werdet wegen menschenverachtendem Material angeklagt. Steffen, du Bauernphilosoph: Wenn alle Leute, über die PCA sich lustig macht, so rumfiepen würden wie du, dann hätten wir blökende fette Frauen, randalierende Schwulengruppen, Tierschützer auf Koks mit Waffen



Hallo, ihr Trottel! Auf Seite 45 der aktuellen Ausgabe schreibt ihr: „Quasi wie Reiner Calmund im Normalzustand". Aber wer zu Hölle ist das? Ihr meint sicherlich Rainer Calmund. Es ist schon schwer, einen Namen richtig abzutippen!!! Ihr seid echt Pfeifen, träumt schön weiter.

MICHAEL MIEVES, PER E-MAIL

Ja, die Welt ist voll von geistigen U-Bahnfahrern. Und ein Blick auf die Homepage von Reiner Calmund (www.reinercalmund.de) beweist, dass du die am tiefsten gelegene Linie fährst, lieber Michael.

in der Hand, militante NVA-Ossis und, und, und ... die würden dann alle die PC ACTION fertigmachen wollen. Und jetzt geh, Alter ... geh, kauf dir ein Schnitzel und dreh schon mal die Heizung auf.

TILL-GEORG SBRESNY, PER E-MAIL

Spartipp: Gammelfleisch ist gerade im Angebot.

KAKAO-BUNKER

Also, hock grad im Zimmer und esse ein leckeres, knuspriges, schmackhaftes, schokoladiges, unwiderstehliches, nussiges und absolut geiles Knoppers! Und was macht ihr so?

VICTOR HORVAT, PER E-MAIL

»Verdammt, beim Pupsen kam Material mit.«

Foto: action press

Ja, das ist natürlich auch eine Möglichkeit, deine bevorzugten, befremdlichen Sexpraktiken zu umschreiben, Victor.

DAS IST JA WOHL'N WITZ

Hallo PC ACTION-Team, erst mal vorweg: Euer Heft ist super. Und da ihr ja so auf Ossiwitze steht, habe ich einen lustigen für euch. Was haben ein Ossi und ein Ei gemeinsam? Beide kann man in die Pfanne hauen. Der Unterschied: das Ei nur einmal.

PIERRE-ALEXANDER ADAM, PER E-MAIL

Hahaha! Jetzt wir: Was ist der Unterschied zwischen dir und dem Anschlag auf das World Trade Center am 11. September 2001? *Du* bist noch weniger witzig!

HAMMER-BERICHT

Ich muss schon sagen, lange hat man bei euch nicht viel über Gothic 3 gehört, habe auch schon eine Mail deswegen verfasst. Mich hat's aufgeregt, dass ihr den Most-Wanted-Titel der Lesercharts vernachlässigt. Nun, der achtseitige Hammer-Bericht hat mich dann wirklich überzeugt und überrascht. Super recherchiert, interessantes Interview ... nach so einer langen Trockenphase hätte ich so viele Informationen gar nicht mehr erwartet. [...]

ANDREAS BEYERL, PER E-MAIL

Selbst schuld, wenn du in der Sahara Urlaub machst.

SCHEISSHEFT

Leider bin ich gezwungen, da mein Mitbewohner (WG) fleißiger PC ACTION-Leser ist, mir beim Verrichten der Notdurft euer Magazin anzusehen, welches auf unserer Toilette aufliegt. Das letzte Mal, hat ein wenig länger gedauert und ich hatte bis dato alle Bilder schon gekannt, wagte ich mich über den Text. Zum Teil recht nette, bissige Kommentare, zum Teil muss ich sagen, fehlt's ein wenig an Einfallsreichtum. So ist in Ausgabe 10/2006 auf Seite 57 ein Bild zu sehen, bei dem auf Flakhelfer geschossen wird, da zwingen sich doch, wenn man ein wenig Nachrichten verfolgt, Sprüche wie: „Och scheiße, ich habe Ratzi erwischt" oder „Wo zum Teufel ist schon wieder Günther?" auf. [...]

ROBERT MATT, PER E-MAIL

Du hast da was gründlich missverstanden, Robert. Die Bildtexte sollen *lustig* sein.

URLAUBSGRÜSSE



»Nur noch halb so attraktiv: Kylie Minogue.«

Hi, ihr Lustmolche, zunächst möchte ich euch mitteilen, dass ich ein Waldorfschüler bin und mich zurzeit auf Klassenfahrt in Griechenland befinde. Ich würde gern mal wissen, warum ihr euch über die Waldorfschule lustig macht. [...]

ZUSCHRIFT OHNE NAME, PER ANSICHTSKARTE

Ach Quatsch, wir finden Waldorfschulen total okay! Danke für das Foto eurer geilen Lehrerin (oben). Das ist echt Perlen vor die Säue werfen.

DOMINA LUDENS
DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig wachsenden Menge der Zockerweibchen vor.

NAME: Melissa
BERUF: Schülerin
ALTER: 19
NICK: White1n
E-MAIL: -
HOMEPAGE:
www.esl.eu/de/player/921077
LIEBLINGSGENRE:
Ego-Shooter (Hauptsache was zum Ballörn, hehe)
LIEBLINGSSPIELE:
Counter-Strike 1.6, Counter-Strike Source, Battlefield 2
SEIT WANN ICH SPIELE:
Seit *Tomb Raider* *g*
STATEMENT:
Es war ein Tag wie jeder andere. Ich sitze bei Roman, er zockt wieder mal. Mir ist langweilig. Ah, das Spiel, was er spielt, sieht interessant aus. *Counter-Strike*? Ah ja. Lass mich mal ... tot ... Warum bin ich schon tot? Bei ihm sieht's so einfach aus? An diesem Tag beschließ ich es: Ich fange selber an zu zocken. Und irgendwann werde ich Roman das Wasser reichen ;) Da auch noch mein Schatz zockt, ist alles perfekt =)

ANM. D. RED.: Wenn du jemanden das Wasser reichen magst, dann besuch uns doch mal! Wir sind immer auf der Suche nach hübschen, jungen, willigen Praktikantinnen, die uns das Wasser reichen. Oder Kaffee. Oder Bier.

Sie sind oder kennen eine attraktive Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Schreiben Sie uns! Einfach Steckbriefdaten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab mit der Bewerbung an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.



Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!*
Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache.
Los jetzt! Ab die Post!

An leserbriefe@pcaction.de oder

Computec Media AG
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Dr.-Mack-Strasse 77
90762 Fürth
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (089/20959125; computec@csj.de).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/882-882; bgenser@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe DVD-Papphülle).

... Ihr Spiel nicht will, DENN: Unsere Kristallkugeln sind momentan in der Reinigung und wir können keine Ferndiagnosen stellen. Wenden Sie sich also bitte an den Hersteller.



DAS TOR IN EINE
www.paraworld.com

Das Eröffnungskonzert der Games Convention ist ein Klassik-Leckerbissen. Diesmal gab es Orchester-Versionen von *Gothic 3*, *Anno 1701* und *Castlevania*.

»Im Hintergrund sehen Sie lauter Pfeifen.«

GAMES CONVENTION 2006

Hier spielt die Musik



Die Leipziger Games Convention mausert sich langsam zur größten Spielemesse der Welt. Wir waren natürlich für Sie dabei.

Großveranstaltungen wie die Games Convention (GC) gehören zu den Höhepunkten des Redakteurlebens. Wir flitzen von Stand zu Stand, spielen sämtliche Spieleneuheiten an und lassen uns von attraktiven Damen Schirmchendrinks servieren. All das bringt allerdings auch jede Menge Stress mit sich – positiven, Stress wohlgemerkt. Bereits am ersten Tag erkannten wir, dass die Messe unter einem guten Stern steht. Infolge des Niedergangs der E3 tummeln sich nahezu sämtliche internationale Branchen-Promis auf dem zeitweise völlig überfüllten Messegelände. Das war früher anders. Da beschränkten sich die Aussteller noch vornehmlich auf eher nationale Größen. Dieses Jahr hatten wir interessante Treffen mit Szene-Dinos wie *Age of Empires*-Macher Bruce Shelly, *Half-Life*-Schöpfer Gabe Newell und *Pro Evolution*-Gott Shingo „Seabass" Takatsuka (vergleiche Seite 73). Die Nachwuchsprominenz war ebenfalls vor Ort und zeigte hochwertigen Spielenachschub. Die leckersten Spiele-Neuigkeiten von der Messe finden Sie übrigens im News- und Vorschau-Bereich.

GC LEIPZIG, ERTSER TAG

Die Messe fand vom 23. bis zum 27. August statt, wobei der erste Tag ausschließlich der Presse vorbehalten war. Das nutzten wir natürlich aus und stopften uns den gesamten Tag mit Verabredungen voll. Dabei kam es zu spektakulären Ereignissen wie Wollners Sturz von der Rolltreppe und einem persönlichen Treffen mit Kevin Cloud von id Software sowie Splash-Damage-Chef Paul Wedgwood die uns stolz *Enemy Territory: Quake Wars* präsentierten und anständig alle unsere Fragen beantworteten. Fazit: Das Spiel wird toll, erscheint aber erst Anfang 2007. Resümee:Bereits am 23. August haben wir für einen Messetag überdurchschnittlich viele und qualitativ hochwertige Titel bestaunt. Dazu gehörten *John Woo's Stranglehold*, *Unreal Tournament 2007*, *Half-Life 2: Episode Two* und *Warhammer: Mark of Chaos*. Obwohl die Messe um 18 Uhr schloss, war der Redakteurstag damit noch lange nicht beendet. Schließlich fanden jeden Abend diverse Firmen-Feten statt, bei denen man Kontakte knüpfte und ordentlich einen zur Brust nahm. Um 2 Uhr waren Wollner und Hesse endlich in der Kiste. Nach einem üppigen Frühstück stürzten wir uns ins nächste Abenteuer.



»Paradox: Rock-Musiker in Lederhosen.«

Am ersten Tag ließ es die deutsche Metal-Band Within Temptation für Frogsters Online-Rollenspiel *Chronicles of Spellborne* ordentlich krachen.

»Wirft gerne mal das Handtuch: Henry Maske.«

Erkan und Stefan hängen am Atari-Stand ab.

»Habt ihr alle keinen Herd, oder was?«

Zur Aufmunterung des überwiegend männlichen Publikums zeigten sich die Messe-Mädels von 10tacle.

»Ausbildungslager für Autobomben-Attentäter.«

Der Rennsimulator am Stand von Intel lockte die Besucher an wie ein Kothaufen die Fliegen. Einen Platz bekam man nur selten.

»Träumen vom Basketball: Armamputierte.«

Der EA-Stand war wie immer einer der Höhepunkte der Messe: Laut, schrill und bunt.

»Schnell! In Halle 3 gibt es Bananen.«

Als die GC ihre Pforten öffnete, strömten die Besucher zu Tausenden in die Hallen. Tote gab es zum Glück keine.

»Wenn der Typ wüsste, dass sie die Creme bei ihrem Freund abgefüllt hat ...«

Im Austellerbereich von Speedlink konnten sich gestresste Messebesucher von hübschen Damen verwöhnen lassen.

»Billiger Abklatsch: *Half-Pipe 2: Episode One*.«

Activision setzte den neuen *Tony Hawk*-Titel gebührend in Szene. Unter anderem legte Pro-Skater Bucky Lasek eine Kür aufs Parkett.

GC LEIPZIG, ZWEITER TAG

Schon beim Betreten des Geländes traf uns der Schlag. Riesige Menschenschlangen warteten vor den Kassen und in den Hallen herrschte reges Treiben. Später erfuhren wir, dass statt der 150.000 erwarteten Gäste stolze 183.000 Interessenten die GC bevölkerten. Hinzu kamen über 2.600 Journalisten aus 38 Ländern. Egal, heute steht Electronic Arts auf dem Programm. Die üppige Ausstattung des Standes hätte jeden Epileptiker sofort in einen wilden Breakdancer verwandelt. EA präsentierte die Titel in einem riesigen Rundum-Kuppelkino, wobei die Leinwand so groß war, dass man gar nicht wusste, wo man zuerst hinschauen soll. Dazu eine Beschallung, die einem Manowar-Konzert in puncto Lautstärke um nichts nachstand. Um ein bisschen mehr Ruhe zu haben, verzogen wir uns in ein Pressezimmer und spielten in aller Ruhe *Battlefield 2142*, *Fußballmanager 07* und *FIFA 07* an. Zufrieden schlugen wir uns zum Atari-Stand durch. Hier bestaunten wir *Alone in the Dark 5*, *Neverwinter Nights 2* und das Add-on *Desperados 2: Conspiracy*. Nach einer kurzen Dusche im Hotel fuhren wir zur berüchtigten Branchenparty. Hier tummelten sich rund 1.500 Journalisten, Aussteller, Entwickler und so weiter im feierlichen Rahmen. Neben jeder Menge Show-Einlagen wie Seiltänzer und tanzende Damen gab es feinstes Futter und beste Drinks. Nur logisch, dass Hesse mal wieder nicht von der Tanzfläche loskam, und so fielen wir erst gegen 4 Uhr morgens ins Bett *[Anm. von Hesse: Ich bin halt ein Mann wie ein Vulkan]*.

GC LEIPZIG, DRITTER TAG

Nach einigen Tagen machte sich der Schlafentzug bemerkbar, doch zum Glück gab es an allen Ständen der Messe Kaffee. Inzwischen quollen die Hallen vor Menschenmassen über und die beiden PC ACTION-Heinis wurden alle zehn Schritte erkannt. Wir genossen das Bad in der Menge und klapperten einen Stand nach dem anderen ab. Uns begeisterte *Infernal*, *Sparta*, *Field Ops* und *Legend: Hand of God*. Abends ließen wir auf der *Scarface*-Hip-Hop-Fete mit Kool Savas ordentlich die Sau raus und flirteten mit jungen Dingern.

GC LEIPZIG, VIERTER TAG

An diesem Tag fühlten wir uns wie auf der A3 zur Urlaubszeit. Zum Glück hatten wir am Ende sämtliche Termine sowie DVD-Beiträge mit Kameramann Björn von Bredow im Kasten. Dann ging's endlich nach Hause – den vierten Tag schenken wir uns. Wir sind tot. Ralph Wollner

Info: www.gc-germany.de



Um die jungen Besucher bei Laune zu halten, versorgten die Aussteller die Gäste mit etlichen Goodies.



Jörg Pilawa (zweiter von links) ist völlig begeistert von Nintendos *Gehirn-Jogging* für den DS.



Überall in den Hallen gab es Möglichkeiten, die Spiele selbst anzutesten. Oft war es allerdings zu voll.



>>Walpurgis-Nacht in Polen: Besen geklaut.<<

Ein Splicer (links) greift einen Protector an. Die Grafik hat seit unserem ersten Studiobesuch noch einen guten Schritt nach vorne gemacht.



BIOSHOCK

Sprung ins kalte Wasser

Im kühlen Nass geht es heiß her. Lösen Sie das Rätsel der Unterseestadt Rapture und fliehen Sie, bevor die Wassermassen alles vernichten.

ACTION | Es gibt Spiele, die sehen auf Bildern so gut aus, dass einem die Kinnlade runterklappt. Und wenn Sie diese Titel dann in Aktion erleben, finden Sie, dass die Screenshots noch gar nichts waren. So erging es uns mit *Bioshock* von Irrational Games. Jetzt haben wir neue Bilder für Sie. „Wir kreiern einen Shooter, der ganz anders als die anderen sein wird", behauptet Ken Levine, Chef der Entwicklertruppe. Im Spiel verschlägt es Sie unter das Meer. Dort treffen Sie abgefahrene Wesen, etwa eine klauenbewährte Frau, die an Wänden entlangklettert, sowie vielen Leichen. Die Gefahr, selbst ins Reich der Toten zu flutschen, ist allgegenwärtig, da ständig Wasser in den Komplex eindringt. „Das Wasser ist der Ozean, der sagt: Hey, weißt du was? Ich komme zurück und nehme diesen Ort den Menschen weg!", erzählt Levine. Frühestens Anfang nächsten Jahres dackeln Sie selbst nach Rapture. Andreas Bertits

Info: www.2kgames.de

>>Johannes Heesters in *Batman 6*.<<



Ein gefährlicher Drache greift den Spieler an, der sich mit Magie zur Wehr setzt.

DARK MESSIAH OF M&M

Im Anflug

AUF DVD VIDEO

Der Actionkracher steht in den Startlöchern und kommt nun auch per Download zu Ihnen.

ACTION | Es soll Menschen geben, die Spieleschachteln und Handbücher wegwerfen und am liebsten auch keine Datenträger möchten. Für uns zwar unverständlich, aber auch diesen Markt wollen die Arkane Studios mit ihrem Actionkracher *Dark Messiah of Might and Magic* bedienen. Welche andere Online-Vertriebsplattform würde sich für dieses *Source*-Engine-Spiel anbieten als Valves Steam-Portal? Am 31. Oktober laden sich also alle Besitzer eines Steam-Zugangs das Spiel für 50 Dollar herunter. Alle anderen greifen zur Packung im Händlerregal. Sammler dagegen holen sich für 60 Euro die schmucke Collector's Edition mit Karte der Welt, mehr Waffen und einer Making-of-DVD. Andreas Bertits

Info: www.darkmessiahgame.com

BESSERWISSER

JOACHIM HESSE RUFT ALLE NACHWEISLICHEN PC-ACTION-HASSER AUF, SICH BEI IHM ZU MELDEN!



>>PC ACTION: Das Layout hatte einen schlechten Tag.<<

COMPUTER

Umschmeichelte Zockerweibchen

Die Leipziger Computer- und Videospielemesse „Games Convention" umwirbt in diesem Jahr eine neue Zielgruppe: Mädchen und Frauen.

Es ist ein ruhiger Sonntagnachmittag. Entspannt geht Doreén Dahlke aus Wismar, im Hauptberuf Zugbegleiterin, ihrer Nebentätigkeit nach. Sie schleicht um die Ecke, hebt die Maschinenpistole und streckt mit ein paar Schüssen einen Angreifer nieder.

Das Scharmützel findet am Bildschirm statt. Rund dreimal pro Woche trainiert die junge Frau gemeinsam mit den sechs an-

letzt; viele Kä
die neuen Kon
tendo Wii Enc
kommen. Das
neuer Kundsc
Besonders
bietet ein ries
sind sich fas
Games Conve
weiblich. Pla
Motto an vi
Monster gen
Spiele wie „N
mal Crossing'
Träumen ein.
Besonders
reich namens
che Perspekt
spielen. Dort
Bühnenshow
starke Mädcl
für Mädchen
Die Zeitschr
Beratungsm
die Musiksh

PC ACTION-Vokabular findet seinen Weg auf Seite 142 in Ausgabe 34/2006 von *Der Spiegel*.

PC ACTION, ein Schundheft?

Ich bin gerührt. Jetzt hat es der von PC ACTION geprägte Begriff „Zockerweibchen" tatsächlich in die Überschrift eines Artikels des Nachrichtenmagazin *Der Spiegel* geschafft (siehe Bild links). Bleibt nur die Frage, wann „Zockerweibchen" endlich auch im *Duden* steht. So schlimm kann es also gar nicht sein, was wir hier jeden Monat verzapfen. Aber im Internet ist wie immer alles anders. Es gibt dort Menschen, die unseren Humor mögen und ihn standhaft zu erklären versuchen. Andere wiederum verbreiten schlimme Vorurteile über uns. Falls Sie zur zweiten Gruppe zählen, möchte ich Ihnen gerne die Arbeit erleichtern. Posten Sie doch in Zukunft einfach diesen Text, den ich aus diversen Internetmeinungen über PC ACTION für Sie zusammengestellt habe: „Die PCA ist die *Bild*-Zeitung unter den Spielzeitschriften. Viel Kreativität bei dem Erfinden von Fakten, Unkenntnis, Inkompetenz und Unfähigkeit: Die Zeitung hat keine tollen Informationen, keine guten Tests. Zu echt Allem müssen die ihre blöden Kommentare abgeben, viele halt einfach nur eklig oder gar menschenverachtend. Wer seine Auflage nicht mehr mit Qualität aufrecht halten kann, muss halt zu solchen Mitteln greifen. Die Aussagen sind pubertär und das Auftreten absolut unseriös. Wer schon mal eine PC ACTION gelesen hat weiss, dass man von diesen Redakteuren ohnehin nicht viel erwarten kann. Dies gehört zu der üblichen, unseriösen und schwachen Informationsarbeitsweise der PCA. Das Lesen dieser Zeitung ist für mich der absolute Abstieg in die unteren Gefilde der Gehirnverschmutzung. Leserbriefe kannst du dir sparen, da verarschen sie dich nur noch mehr. Das Einzige was sie einzigartig macht, ist ihr Schreibstil – und der ist sowas von schlecht und nur peinlich. Die objektiven Artikel von der PC ACTION stammen afaik vom Team von *PC Games*. PC ACTION und *PC Games* sind fast gleich. Dies hat nichts mehr mit Nachrichten, Berichterstattung oder Ähnlichem, sondern nur noch mit Sensationspresse zu tun. Wenn sie keine Schlagzeilen haben, denken sie sich welche aus. Auch dies ist wieder ein Beweis für das niedrige Niveau dieser Redaktion." Falls Sie jetzt überlegen, was denn der Hesse für einen Schmonzes schreibt: Das habe ich mir nicht ausgedacht! Die einzelnen Sätze stehen wirklich so im Internet. Falls Sie sich aber in dem Text wiederfinden: Ich möchte Sie kennen lernen. Ernsthaft! Bitte schreiben Sie an leserbriefe@pcaction.de und packen Sie in Ihre Mail einen Link, der beweist, dass Sie irgendwann vor dem 12. September 2006 über PC ACTION im Internet hergezogen sind. Unter allen Einsendern verlose ich einen tollen Preis.



»Verdammt, Nummer 5 hat sich mit Anabolika vollgepumpt und will uns alle umbringen!«

BATTLEFIELD 2142

Sei der neue Eisen-Hauer!

Ein Soldat der Europäischen Union guckt grimmig, als ein verbündeter Mech die Umgebung plattmacht.

Dice kämpft sich weiter durch die Zeitgeschichte: erst die Vergangenheit, vor einem Jahr die Moderne und nun folgt die Zukunft.

Arme Welt im Jahr 2142: Eine gnadenlose Eiszeit stürzt die Erde in ein gigantisches Chaos, vergleichbar mit der Veröffentlichung einer neuen Modern-Talking-Platte. Nur noch wenige Areale auf dem Globus sind bewohnbar und natürlich kann nicht jeder Mensch mehr in schneefreien Gebieten hausen. Deshalb teilt sich die Zivilisation in zwei Parteien auf und schlägt sich gegenseitig die Schädel ein. Auf der einen Seite die Europäische Union,

Gute alte Zeit ...

BATTLEFIELD 1942 (2002)
Riesige Schlachtfelder, großer Fuhrpark, eine damals ordentliche Grafik und gute Mods machten *Battlefield 1942* zum Mehrspieler-Titel des Jahres 2002.

BATTLEFIELD VIETNAM (2004)
Vietnam ist der bisher einzige Titel, den nicht die Schweden selbst, sondern Dice Kanada entwickelten.

BATTLEFIELD 2 (2005)
Der geistige Nachfolger der Modifikation *Desert Combat* in moderner Optik. Teil 2 brachte mit Belohnungssystem und Online-Statistiken viel Neues, aber durch Programmfehler auch viele Spieler auf die Palme.

BATTLEFIELD 2142 (2006)
So früh hatte die Spielergemeinde gar nicht mit einem Nachfolger gerechnet. Das futuristische Szenario spaltet bisher jedoch die Anhängerschaft.

»Der Papst Benedikt XIX. fliegt in seinem neuen Papamobil zum Kirchentag.«

Zwei Kampfflieger machen sich auf den Weg nach Verdun.

»Amerikaner: „Da, ein Lager mit Massenvernichtungswaffen! Oh, doch nicht. War nur eine Behindertenwerkstatt."«

Wir sitzen im Panzer der europäischen Truppen und lassen uns vom Kollegen im Mech helfen.

auf der anderen die Panasiatische Koalition, kurz PAC. EA bringt uns den ultimativen Beweis: In knapp 136 Jahren hat die Supermacht USA, die die vergangenen *Battlefield*-Titel beherrscht hat, nichts mehr zu melden. Wir durften uns für Sie ausführlich im Beta-Test mit *Battlefield 2142* befassen – und sind angetan.

NEUE MODI BRAUCHT DAS LAND

Sie befinden sich auf einem Schlachtfeld in Verdun, einem Städtchen 260 Kilometer von Paris entfernt. In der Umgebung rund um das französische Kaff steht so gut wie nichts mehr. Häuser sind nur noch Schutt und Asche, lediglich die Kirche ist noch halbwegs intakt. Trotzdem besitzt der Landstrich eine hohe militärische Bedeutung, da von der Eiszeit nicht betroffene Gebiete Mangelware geworden sind. Die beiden Streitmächte schicken riesige Luftschiffe, die schwerer sind als Marc Brehme nach einem Sechs-Gänge-Menü, ins Krisengebiet und lassen die Muskeln spielen. Ja, Sie haben richtig gehört. Die schwedische Entwicklerschmiede Dice, Verfechter der „Die Spielergemeinde braucht doch nicht mehr als einen Modus"-Politik, hat sich beim vierten *Battlefield*-PC-Titel erbarmt und eine sogenannte Titan-Spielvariante eingebaut. In der Beta-Phase darf ein ausgewählter Anhängerkreis auf der Karte Verdun die Vorzüge des neuen Spieltyps erkundschaften, darunter auch PC ACTION. Zunächst stürzen wir uns als Ingenieur ins Geschehen und starten im europäischen Truppentransporter AMV-2-Groundhog. Wir lieben mobile Spieleintrittspunkte! Zusammen mit mehreren Kameraden sitzen wir im dicken und unbeweglichen, aber gut gepanzerten Gefährt und knallen auf alles, was wie ein Feind aussieht. Plötzlich stoppt der Fahrer den Transporter und versucht beginnt zu wenden. Was hat

Das kriegst du!

Ein gutes Jahr nach *Battlefield 2* erscheint bereits der Nachfolger. Erwarten dürfen Sie dennoch einiges. Aber lesen Sie selbst.

ZUKUNFTSMUSIK

Die Zukunft bringt technischen Fortschritt mit sich. So bekommen Sie es in *Battlefield 2142* mit schwebenden Panzern, Laserkanonen, hochentwickelten Schießeisen und mächtigen Mechs zu tun. Wir sind gespannt, wie die Spielergemeinde diese Änderungen annimmt.



TITAN-MODUS

Im frischen Spielmodus Titan streiten sich die Europäische Union und die Panasiatische Koalition mit mächtigen Kriegsschiffen um bewohnbare Landstriche. Endlich gibt's eine spaßige Abwechslung zum eingestaubten Eroberungs-Modus.



VIER CHARAKTERKLASSEN

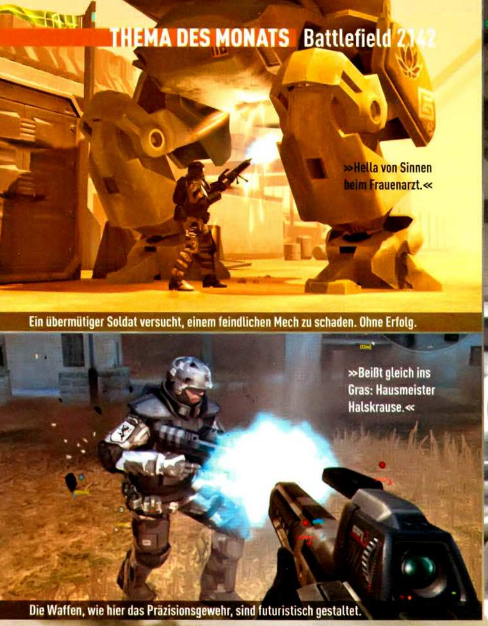
Waren Sie Anhänger der Spezialeinheiten oder der Sanitäter aus *Battlefield 2*? Dann müssen Sie nun stark sein. Dice reduzierte die Zahl der Klassen von acht auf vier. Als Entschädigung gibt es deutlich mehr Waffen und Objekte, mit denen Sie Ihren Charakter individuell ausrüsten können. Fein!



EUROPA UND AFRIKA

Waren Sie im Vorgänger noch in Asien und im Nahen Osten unterwegs, geht's diesmal in heimische Gefilde. Es erwarten Sie harte Materialschlachten in Weißrussland, Serbien, Tunesien, Ägypten und sogar Deutschland. Jawohl! In der Karte „Fall of Berlin" kämpfen Sie um die Vorherrschaft in Mitteleuropa.





Ein übermütiger Soldat versucht, einem feindlichen Mech zu schaden. Ohne Erfolg.



Wir attackieren den Reaktor des gegnerischen Titans. Die Runde ist so gut wie gewonnen.

»Beißt gleich ins Gras: Hausmeister Halskrause.«

Die Waffen, wie hier das Präzisionsgewehr, sind futuristisch gestaltet.

der Idiot? Während wir noch die zerstörte Umgebung bestaunen, trampelt ein bemerkenswert agiler zweibeiniger Mech ins Bild. Uns bleibt für kurze Zeit das Herz stehen, doch wir wollen den Koloss bekämpfen. In der Hoffnung, dass sich im Fahrzeug ein Geschütz mit durchschlagskräftigen Raketen befindet, wechseln wir mit den F-Tasten die Sitze und drücken, wie sonst üblich, die rechte Maustaste für den sekundären Angriff. Was dann passiert, haut uns im wahrsten Sinne des Wortes völlig weg: Per Schleudersitz fliegen wir in einer Kapsel in den virtuellen französischen Himmel und sehen, wie die Häuser und Männchen am Boden kleiner und kleiner werden. Dann geht's wieder runter und wir zerschellen mehrere Meter hinter dem gegnerischen Metallriesen. Ohne größeren Schaden verlassen wir die Überreste der Kapsel, packen den futuristischen Raketenwerfer des Ingenieurs aus und feuern auf den Hintern des panasiatischen Mechs. Brillant! Der Schleudersitz eignet sich aber nicht nur für solche Rettungsaktionen, sondern auch für schnellen Transport an die Front. Denn während des Flugs lässt sich die Richtung grob bestimmen. Somit brauchen Sie nicht mal ein eigenes Fahrzeug, um fix an den Ort des Geschehens zu gelangen. Das ist sehr löblich, da wir nichts mehr hassen, als ohne Vehikel in der virtuellen Pampa rumzuhängen. Außerdem dient die Kapselbeförderung auch dazu, auf den gegnerischen Titan zu schießen und für Aufregung zu sorgen.

DRING ENDLICH EIN!

Das Titan-Spielprinzip ist nämlich gar nicht so ungewöhnlich, wie es sich für *Battlefield*-Spieler anhört. Immer noch gilt es für die beiden Parteien, bestimmte Punkte in der Karte zu erobern und zu halten. Diese Positionen heißen nun Silos, weil Sie von dort aus Raketen aufs feindliche Mutterschiff ballern können, sofern Sie die Standpunkte lang genug besetzt halten. Haben Sie diesem Titan richtig eingeheizt, löst sich sein Schutzschild auf und Sie leiten die große Offensive auf den Reaktor des Schiffs ein. Wie oben erwähnt, schießen Sie auf die Flugbasis oder segeln im Kampf- oder Transportgleiter zum gegnerischen Hangar. Dort angekommen,

So spielt sich die Beta von Battlefield 2142 ...

Wir spielen die Beta. Sie nicht? Das verpassen Sie:

Kleinere Grafikbugs



Es handelt sich zwar bei der Grafik-Engine von *Battlefield 2142* um dieselbe wie beim Vorgänger, jedoch hat Dice einige technische Neuerungen eingeführt, wie etwa eine hübschere Vegetation und grafische Filter. Resultat: noch nerven gelegentliche Grafik-Fehler.

Gelegentliche Lags



Da es sich bei der uns vorliegenden Version um eine Tuning-Beta-Version handelt, will Dice ergründen, wo genau die Technik derzeit noch Probleme macht. Deshalb ist es absolut verständlich, dass es ab und an zu Verzögerungen bei der Datenübertragung kommt. Wir hassen es trotzdem.

Niedrige Auflösung



Bisher lassen sich die grafischen Funktionen nicht voll aufdrehen. So müssen wir uns mit einer Auflösung von 1.152x864 mit 75 Hertz begnügen, obwohl wir über die dicksten Geräte auf diesem Planeten verfügen. Und die besten PCs. Auf dem Bild links sehen Sie übrigens den EMP-Effekt.

Fiese Abstürze



Da dezimieren wir mit unserem Hover-Panzer gerade die gesamte europäische Armee, freuen uns über zahlreiche Auszeichnungen und plötzlich geht nichts mehr. Das System ist eingefroren, ein gewaltsamer Neustart nötig. Dies ist ab Oktober hoffentlich kein Thema mehr.

»Sexy: High Heels.«

Ein Soldat der Panasiatischen Koalition bläst zum Angriff, ein Mech folgt ihm.

kriegen Sie Durchsagen zu hören wie „Achtung, Eindringlinge gesichtet!" Im Inneren des Schiffs zerstören Sie nun Computerterminals, die Ihnen wiederum Zugang zu dem Reaktor verschaffen. Ist dieser zerstört, haben Sie die Runde siegreich beendet. Wir fühlten uns an *Star Wars: Battlefront 2* erinnert, wo Sie ebenfalls gegnerische Raumschiffe entern und für Zerstörung sorgen. Wir finden den Titan-Modus ansprechend, wundern uns aber trotzdem, warum es nicht für ein paar interessante Modi mehr gereicht hat. Komische Sparpolitik.

DA GEHST DU IN DIE LUFT!

Im Vergleich zu *Battlefield 2* hat Dice für *Battlefield 2142* einige Änderungen vorgenommen. Die übermächtigen Düsenjets aus dem Vorgänger sind nun verschwunden. Manche Menschen behaupten nämlich, dass es ein wenig unfair zugeht, wenn auf *Battlefield 2*-Servern Profi-Jet-Piloten wie wir für Stunden in der Luft verweilen und alles wegbomben, was sich auf dem Boden tummelt. Und in der Tat ist es ziemlich schwierig, derart schnelle Flugvehikel vom Himmel zu holen. Deshalb gibt es nur noch futuristische Kampfflieger, die eine Mischung aus Jet und Helikopter darstellen. Auch die Zahl der Spielerklassen ist geschrumpft. Waren es bisher acht Kategorien, begnügen Sie sich nun mit vier Klassen. Dafür gibt es deutlich mehr Möglichkeiten, die Soldaten auszurüsten. Zumindest nachdem Sie eine Weile gespielt und Punkte fürs Freischalten von neuen Waffen und Objekten gesammelt haben. Dann statten Sie beispielsweise den Assault-Soldaten mit Granaten, einem Raktenwerferaufsatz für sein Sturmgewehr oder einem praktischen Defibrillator aus, um verwundete Kameraden wiederzubeleben. Somit gibt es keine reine Sanitäterklasse mehr. Die weiteren Klassen sind Recon (Aufklärer mit Scharfschützengewehr), Support (Schwere Unterstützungseinheit) und der anfangs erwähnte Ingenieur, der Minen verteilen und Fahrzeuge reparieren kann. Nach der Kritik am langwierigen Belohnungssystem in *Battlefield 2* sollen Sie laut EA nun deutlich schneller an die begehrten Boni kommen. Und in der Tat hat uns die Beta von *Battlefield 2142* bereits nach 20 Minuten Spielzeit den

INTERVIEW „*UNREAL TOURNAMENT*-SPIELER WERDEN UNSER PRODUKT NICHT BEVORZUGEN."



»Hässlich: die neuen Trikots von Borussia Dortmund.«

Der sympathische Herr Nilsson arbeitet bei Dice in Stockholm als Leitender Produzent.

Wir sprachen mit Marcus Nilsson, Leitender Produzent von *Battlefield 2142*, über das neue Szenario, Konkurrenz und kommerzielle Werbung auf dem Schlachtfeld.

PC ACTION Zweiter Weltkrieg, Vietnam, moderne Kriegsführung und nun ein komplett neues, futuristisches Szenario. Ist *2142* trotzdem ein traditionelles *Battlefield*?
MARCUS NILSSON: Natürlich ist es das. Es baut auf den gleichen Werten auf, die schon die Vorgänger so erfolgreich machten. *Battlefield 2142* ist ein großer Sandkasten, wir liefern die Spielsachen und die Zocker erschaffen das Spielerlebnis. Das futuristische Szenario gibt uns die kreative Möglichkeit, eine Zukunft zu erschaffen, wie wir sie uns vorstellen. Wir bleiben der Serie treu und ersetzen die konventionellen Waffen durch Plasma- und Lasergewehre.

PC ACTION Ist *Unreal Tournament 2007* Konkurrenz für euch?
MARCUS NILSSON: Nicht wirklich. *Unreal Tournament*-Spieler werden unser Produkt nicht bevorzugen, weil sie *Unreal* treu bleiben. *UT* spielt sich ziemlich anders, unsere Spielergemeinden sind unterschiedlich. Wir würden aber nie einen *Battlefield*-Titel gleichzeitig mit einem Epic-Spiel veröffentlichen.

PC ACTION Das klingt vernünftig. Wie sieht es mit *Enemy Territory: Quake Wars* aus? Wo sind die Unterschiede zwischen dem Shooter aus England und eurem?
MARCUS NILSSON: Zwar sehen die beiden Spiele auf den ersten Blick ziemlich ähnlich aus, doch so ist es gar nicht. *Battlefield 2142* bietet eher dieses Sandkasten-Erlebnis: Tu immer, wonach dir ist. *Quake Wars* setzt mehr auf einen missionsbasierenden Spielverlauf, der die Spieler zum Mitspielen zwingt. Das ist zwar nicht schlecht, aber es ist sicherlich eine Hardcore-Funktion, die den Spielspaß einschränkt für jemanden, der nur für eine Viertelstunde einsteigen will.

PC ACTION Interessante Interpretation. Verrätst du uns noch etwas über die Klassen und den Soldaten-Baukasten?
MARCUS NILSSON: Es ist das erste Mal in der Geschichte von *Battlefield*, dass wir die Spieler die Klassen anpassen lassen. Man kreiert seinen eigenen Soldaten aus vier groben Typen. Danach lässt sich der Charakter mit anderen Waffen und Gegenständen ausrüsten. Bis zu tausend Kombinationen sind möglich.

PC ACTION Im August hat EA einen Vertrag mit zwei Werbefirmen abgeschlossen. Was erwartet uns in *Battlefield 2142*?
MARCUS NILSSON: *Battlefield 2142* wird einer der ersten Titel sein, der diese neue Art der Werbung beinhaltet. Diese Funktion wirkt sich nicht auf den Spielverlauf aus, sonst würden wir das nicht unterstützen. Wir haben beispielsweise eine Abteilung, die sich damit beschäftigt, dass diese Werbung im Spiel abgenutzt und zerstört aussieht, und sich somit der Umgebung anpasst.

PC ACTION Letzte Frage für heute: Welche und wie viele Karten können wir im Hauptspiel erwarten?
MARCUS NILSSON: *Battlefield 2142* beinhaltet zehn Karten. Von riesigen, offenen Landschaften bis hin zu engen Infanterie-Karten ist alles dabei.


»Die polnischen Reifendiebe haben nicht mal vor der Armee Respekt.«

Der PAC-Hover-Panzer attackiert den anrückenden EU-Flieger.

Schlechte Gesellschaft

Nicht nur PC-Spieler warten auf ein neues *Battlefield*, sondern auch Videospielanhänger. So soll kommendes Jahr der Einzelspieler-Ableger *Battlefield: Bad Company* erscheinen, in dem Sie als Guerilla-Kämpfer feindliche Truppen aufmischen. Ganz famos: fast die gesamte Umgebung soll zerstörbar sein. Dies erlaubt die neue Frostbite-Engine, die Dice entwickelt hat und PC-Spielern vorenthält. Denn *Bad Company* erscheint zunächst nur für Playstation 3 und Xbox 360.



ersten Orden verliehen. Das passt doch! Was uns jedoch sehr stört, sind die starren Umgebungsobjekte. Schon im Vorgänger war dies nervig, aber nun bringt es uns endgültig auf die Palme. Beispiel: Sie wüten im Mech durch die Landschaft, zerschmettern einen Panzer nach dem anderen und bleiben dann an einem mickrigen Straßenschild hängen. Der Grund ist simpel: *Battlefield 2142* benutzt immer noch dieselbe Grafik-Engine wie *Battlefield 2.* Dass wir nicht die komplette Stadt zertrampeln können, sehen wir wegen der entstehenden Datenübertragungsprobleme gerade noch ein. Aber dass ein lächerlicher Ast ein Tonnengefährt aufhalten kann, darf nicht sein. So wird das nichts mit der 100 Prozent Spielspaß-Wertung.

LASS EINEN FAHREN!

Die in der Beta verfügbaren Vehikel gefallen uns sehr. Die ausgefallenen Fluggeräte und der grandiose Truppentransporter mit Rettungssystem sind einfach nur cool. Ebenfalls fein ist der Hover-Panzer der Hover-Panzer PAC, der sich bei Weitem nicht so einfach steuern lässt wie das europäische Pendant. Mit acht Düsen am Fahrzeugboden schweben Sie durchs Kriegsgebiet und sind dafür im Kampf gegen feindliche Fahrzeuge signifikant beweglicher, da Sie Angriffen elegant zur Seite ausweichen können. Wirklich umfangreich ist der Fuhrpark jedoch nicht, an die Zahl von 30 Vehikeln im Vorgänger reicht *Battlefield 2142* mit schlappen zwölf nicht heran.

KRITISCHE STIMMEN

Battlefield-Anhänger fühlen sich dennoch auf Anhieb wohl im Jahr 2142, vielleicht sogar zu wohl. Denn schon jetzt geistern diverse Hetztiraden in Internetforen herum, wonach es eine Unverschämtheit von Vertrieb Electronic Arts sei, eine alte Grafik-Engine mit einem frischen Szenario aufzumotzen und als Vollpreisprodukt auf den Markt zu schmeißen. Klar, die Technik ist dieselbe wie vor einem Jahr und das Spielprinzip lässt sich nur schwer neu erfinden. Wir finden jedoch, dass es genügend ansprechende Innovationen in *Battlefield 2142* gibt, die einen Kauf rechtfertigen. Die neuen Waffensysteme, wie zum Beispiel EMP-Geschosse, die die Elektronik stören, und die krassen Mechs bringen hinlänglich Unverbrauchtes an den Start, um Liebhaber von Mehrspieler-Shootern zufriedenzustellen. Aber warten wir einfach bis Mitte Oktober, dann erscheint das umstrittene Teil nämlich. Lukasz Ciszewski

Info: battlefield2142.ea.com


»Läuft nicht gut: der neue Citroën C4.«

Im Mech der Europäischen Union stampfen wir durch die französische Kleinstadt Verdun.

Battlefield 2142

GENRE	Mehrspieler-Shooter
HERSTELLER	Dice/EA
FERTIG ZU	85%
ERSCHEINT	19. Oktober 2006
VERGLEICHBAR	Battlefield 2, Battlefield 1942



LUKASZ CISZEWSKI

Ja, *Battlefield 2* hatte Macken, was den Serverbrowser und das missratene Belohnungssystem anbelangt. Doch sind dies Gründe, den Nachfolger abzuschreiben? Ich meine: Niemals! Dice hat offenbar aus den Fehlern gelernt und verpasst den Spielern beispielsweise schon nach wenigen Partien zusätzliche Waffen und Objekte. Die Beta-Version spielt sich bereits flüssig, von den gelegentlichen Lags (Verzögerungen) mal abgesehen. Jedoch finde ich es sehr schade, dass die Macher eine komplett zerstörbare Umgebung erst für den Konsolen-Ableger *Bad Company* (siehe Kasten oben) planen und nicht schon in *2142* eingebauen. Ungerechte Welt!


T · · Mobile ·
einfach näher
Mach doch!
SAMSUNG
11:05
Sa/22/Jul
T · · Mobile ·
don't drink and dial

In *Stranglehold* ist nahezu jedes Objekt zerstörbar oder kann als Waffe eingesetzt werden.

»Verdammt, Wasserrohrbruch, wir müssen die Löcher zuhalten!.«

JOHN WOO'S STRANGLEHOLD

Das haut dich vom Hocker!

AUF DVD
VIDEO

Unser erster Termin auf der Leipziger Games Convention war ein Volltreffer: In Midways Pressebereich ging die Post ab.

Noch leicht verpennt ließen wir uns in das kleine Präsentationshinterzimmerchen schleusen. Beim Anblick von *Stranglehold* verflog die Müdigkeit aber sofort. Neben Alexander Offermann, leitender Produzent bei Midway, saß außerdem die attraktive Lori Tilkin, Vizepräsidentin von Tiger Hill Entertainment und ehemals Managerin von Schauspieler-Ikone Chow Yun-Fat. Dieser mimt nach etlichen Hauptrollen in John Woos Action-Streifen nun die Spielerfigur in *Stranglehold*. Nach einem aufgepeppten E3-Video zeigte uns Herr Offermann einen ersten spielbaren Level. Darin übernehmen Sie die Rolle des knallharten verdeckten Ermittlers Tequila, der Herrn Chow wirklich ähnlich sieht. Nach einer kurzen Erklärung der simplen Steuerung durften wir Hand anlegen. Endlich.

DIE TOTALE ZERSTÖRUNG

Die Szene spielt in einem typischen Teehaus irgendwo in Hongkong. Sofort fällt die liebevolle Optik auf, die dank modifizierter *Unreal*-Engine 3 ungeheuer plastisch und detailliert aussieht. Dann bricht der Orkan los: Kurz nach Betreten des Ladens kommt die gesamte Belegschaft auf den Plan und versucht, den ungebetenen Gast mit allen Mitteln zu vertreiben. Obwohl wir *Stranglehold* zum ersten Mal spielen, kommen wir aufgrund der cleveren Steuerung sofort zum Zuge. Neben den üblichen Bewegungsfunktionen braucht man nur zwei weitere Tasten: eine zum Feuern und eine für Spezialmanöver. So wetzen wir also wild ballernd durch das schmucke Teehaus, und sobald ein interaktives Element in der Nähe blinkt, drücken wir die Action-Taste. Was das zur Folge hat, richtet sich nach dem entsprechenden Objekt. Mal saust unser Held das Treppengeländer hinab, kurze Zeit später schwingt er sich an der Deckenbeleuchtung hoch über den Köpfen der Feinde hin und her. Da Sie bei sämtlichen Aktionen zusätzlich aus allen Rohren schießen dürfen, entsteht ein Actionspektakel, das direkt aus einem klassischen John-Woo-Streifen stammen könnte. Zu unseren Lieblingsmanövern gehört die Schlitterpartie über die Bar, bei der Chow sämtliche Flaschen und Gläser abräumt, sowie die Kamikaze-Einlage mit dem kleinen Service-Wagen. Hier brettert Chow, bäuchlings auf dem Wagen liegend, durch das Teehaus. Dank der Möglichkeit, solche Aktionen direkt zu kombinieren, entsteht eine Spieldynamik, die sich gewaschen hat. Ach ja, Gewalt wird ob der sichtbaren Einschusslöcher und des umherspritzenden Lebenssafts deftig dargestellt. Bleibt zu hoffen, dass *Stranglehold* die Reise in deutsche Verkaufsregale unbeschadet übersteht. Ralph Wollner

Info: www.midway.com

John Woo's Stranglehold

GENRE	Action
HERSTELLER	Tiger Hill/Midway Chicago
FERTIG ZU	75%
ERSCHEINT	4. Quartal 2006
VERGLEICHBAR	Max Payne 2, Prince of Persia

RALPH WOLLNER



Ich liebe *Max Payne 2*, und so wie es aussieht, wird *Stranglehold* genau mein Ding. Vor allem die Zeitlupen-Funktion hat mich schlichtweg umgehauen: Hier sehen die Bewegungen dermaßen stilvoll und dynamisch aus, dass einem die Kinnlade herunterklappt. Überhaupt hat die enge Zusammenarbeit der Entwickler mit John Woo und Kultdarsteller Chow Yun-Fat dem Titel typisches Kinoflair eingehaucht. Ich bin gespannt, wie der Mehrspieler-Modus aussieht. Gerade hier könnte *Stranglehold* neue Maßstäbe setzen.



»Du scheiß Holz, ich mach' dich alle!«

Aufgrund des Physikmodells kommt es zu dramatischen Kettenreaktionen.



»„Du mit deinen blöden 4:3-Augen!" „Besser als deine 16:9-Glotzer!"«

Der Hauptdarsteller (links) ist Chow Yun-Fat wie aus dem Gesicht geschnitten.



OBERATION GELUNGEN!

Am 22. Juni 2001 schlug *Operation Flashpoint: Cold War Crisis* wie eine Bombe bei PC-Spielern ein. Noch heute ist der Shooter eine Klasse für sich.

Wegen des bis dato unerreichten Realitätsgrades bezeichnet man *Flashpoint* oft und gern als „Vater des Taktik-Shooter-Genres". Gerade in den Mehrspieler-Partien ist militärisches Grundwissen und diszipliniertes Vorgehen gefragt, um zum Erfolg zu kommen. Der harte Schwierigkeitsgrad verschaffte dem Titel eine begeisterte Anhängerschar, schreckte aber auch manch einen vom Kauf ab. Wer sich ein wenig in Internet-Foren herumtreibt, bemerkt schnell, dass *Operation Flashpoint* immer noch eine große Fangemeinde besitzt. Die Ausgangslage erinnert an *Counter-Strike*: Damals verfolgte die eingeschworene und kritische Gemeinde die Entstehung der *Source*-Version mit großer Skepsis – heuer beäugen die *Flashpoint*-Fans *Armed Assault* misstrauisch.

ARMED ASSAULT

BOHEMIA RHAPSODIE

In *Armed Assault* rücken Sie dem Gegner mit Panzern, Helikoptern und zu Fuß auf den Leib.



Im offenen Feld legen Sie sich besser stets hin: Ein einziger Treffer kann tödlich sein.



Mit ein wenig Übung absolvieren Sie mit dem Helikopter geschmeidige Tiefflüge.

Nach über fünf Jahren legen die Entwickler von Bohemia Interactive nach: Der *Operation Flashpoint*-Nachfolger erscheint dieses Jahr.

Wenn alles glattläuft, steht der lang erwartete Taktik-Shooter am 30. November in deutschen Händlerregalen. Kenner wissen, dass die tschechische Spieleschmiede Garant für beinharten Realismus ist. Das macht *Armed Assault* allerdings nicht gerade leicht zugänglich – doch das ist eben gewollt. Wer bei dem packenden Kriegsspektakel jedoch den Dreh raus hat, ist für die nächsten Monate bestens bedient: Das Spiel hat nämlich mehr Tiefgang als die Titanic und ein noch größeres Suchtpotenzial als Pete Doherty. Bereits die uns vorliegende Vorabversion ist ein Volltreffer!

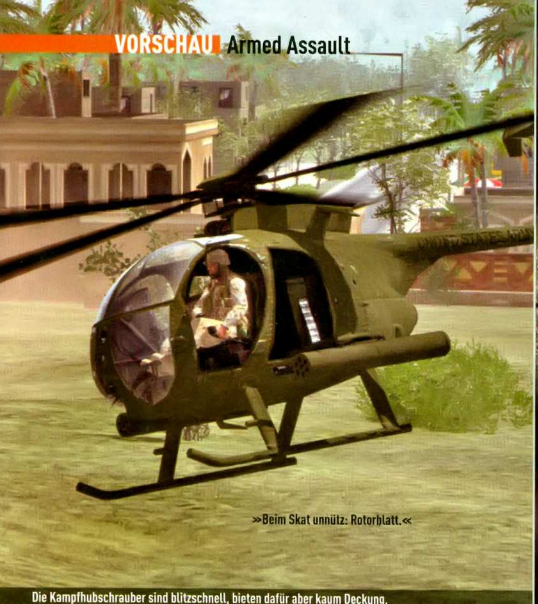
REIF FÜR DIE INSEL

Inseln sind voll im Trend. Egal ob *Far Cry* oder *Just Cause*, die Designer sind anscheinend alle urlaubsreif. Auch bei *Armed Assault* verschlägt es Sie auf ein fiktives Eiland. Die Idylle hört auf den Namen Sahrani, ist 400 Quadratkilometer groß und steckt voller Überraschungen. Eine davon gibt es gleich am Anfang: Sie sehen einen fast schon niedlichen Trainingsstützpunkt der Amis. Die Sonne scheint, Soldaten lächeln und Vögelchen fliegen friedlich durch die Gegend. Die Truppe bereitet sich auf die Abreise vor, denn die jungen Rekruten sind mit der Ausbildung fertig – die Heimat ruft. Doch dann kommt die Nachricht, dass es nahe der Stadt Corazol zu Schusswechseln kam. Eine Routineuntersuchung fördert den Schrecken zu Tage: Der kommunistische Norden des Landes plante schon lange, das südliche Königreich zu unterwerfen und übernimmt nun mit der Stadt einen strategisch wichtigen Knotenpunkt. Da Amerikaner für die rote Bande genauso viel übrig haben wie Alice Schwarzer für Pornos, schlägt sich die Weltpolizei natürlich auf die Seite der südlichen Monarchie. Der vermeintlich kleine Zwist entwickelt sich schnell zur Katastrophe: Beide Parteien laufen mit voller militärischer Stärke auf und im Nu versinkt das bildhübsche Fleckchen Erde im grausamen Sumpf des Krieges. Und Sie sind, wie nicht anders zu erwarten, mittendrin statt nur dabei. In 20 anspruchsvollen





Die einfach zu steuernden Panzer sind auch für Anfänger bestens geeignet.



Die Kampfhubschrauber sind blitzschnell, bieten dafür aber kaum Deckung.



Mit dem Scharfschützengewehr können Sie die Feinde aus sicherer Entfernung dezimieren.

Einzelspieler-Missionen ziehen Sie gegen die Kommunisten zu Feld – mit dem Ziel, die Kerle von der Insel zu tilgen. Obwohl die Reihenfolge der Aufträge vorgeschrieben ist, behalten Sie in den Levels weitgehend Handlungsfreiheit. Schlagen Sie sich in die Büsche und dezimieren die Feinde aus sicherer Entfernung mit dem Scharfschützengewehr? Oder hocken Sie sich doch lieber zu den Kameraden im Truppentransporter und lassen sich direkt an der Front absetzen? Diese Entscheidungen fällen die Spieler. Allein wegen der diversen Herangehensweisen kann es sich lohnen, das Kriegsspektakel mehrmals durchzuspielen. Bei jedem Anlauf entstehen neue Situationen und andere Probleme. Anfänger haben hier allerdings keine Wahl, denn als ahnungsloser Soldat bekommt man bereits nach wenigen Sekunden eine Kugel in den Pixelhelm und darf von vorn beginnen. Alte *Operation Flashpoint*-Hasen fühlen sich hingegen sofort wohl und absolvieren die ersten Missionen im Schnelldurchgang *[Anm. der Chefred.: Haha, das hab ich ja bei dir gesehen.]*.

AUF DIE KNIE!

Die Macher von *Armed Assault* versuchen Neulingen den Einstieg so angenehm wie möglich zu gestalten. In den ersten Missionen sind Sie ein normaler Fußsoldat, der soviel zu sagen hat wie der gemeine PC ACTION-Redakteur daheim bei seiner Angebeteten – nichts. Das Kommando liegt beim äußerst cleveren KI-Anführer. Per Funk gibt er der Truppe Anweisungen, wer wo Stellung zu beziehen hat und wie die nächsten taktischen Schritte aussehen. Bei unserer Vorabversion sorgt die Befehlsflut jedoch für Verwirrung. Rechts unten auf dem Bildschirm rattern die Aufträge und da sich sämtliche Antworten in Tonfall und Stimme kaum unterscheiden, weiß man nicht immer, wer gerade was macht. Aber auch hier setzt, ähnlich wie bei *Operation Flashpoint* ein gewisser Gewöhnungseffekt ein und nach einigen Missionen geht man mit dem regen Funkverkehr locker um. Das ist bedeutsam, denn nach ein paar Erfolgen bekommen Sie immer mehr Befehlsgewalt und erteilen Ihren Kollegen mit den Funktionstasten selbst Kommandos. Ohne klare Absprache und Strategie haben Sie und Ihre Gefährten nicht den Hauch einer Chance, gegen die meist gut organisierten Feinde anzukommen. Als Beispiel nehmen wir das erste Level: Per Funk erfährt Ihre Einheit von Kriegshandlungen nahe der Stadt Corazol. Minuten später kommt Ihre Truppe

SEI MEIN FREUND!

Obwohl der Einzelspieler-Modus wegen der hervorragenden KI-Kollegen eine große Herausforderung darstellt, zeigt *Armed Assault* erst im Mehrspieler-Modus sein wahres Gesicht. Mehr listige Spielereien gibt es bislang in keinem anderen Taktik-Shooter.

Im Mehrspieler-Modus haben Sie die gleichen Möglichkeiten wie in der Kampagne. Es liegt an Ihnen, ob Sie in die Haut eines Piloten, Panzerfahrers oder Fußsoldaten schlüpfen. Dabei ist es wichtig, die Vorgehensweise und somit die Rollenverteilung vor dem Einsatz abzuspechen. Ein Vorgehen wie in *Battlefield 1942*, wo jeder versucht, gleich zu Beginn einen Flieger zu ergattern, endet in *Armed Assault* im Chaos, da eine reine Flugzeug- oder Panzertruppe gegen gemischte Einheiten keine Chance hat. Laut Hersteller sollen im fertigen Spiel über 100 Spieler gleichzeitig an gewaltigen Online-Kämpfen teilnehmen dürfen, wobei nur die Server-Hardware das Ausmaß der Schlachten limitiert. Neben den bekannten Spielmodi Capture the Flag, Deathmatch, Team Deathmatch, Attack and Defend und Capture and Hold sollen weitere noch nie gesehene Varianten integriert sein. Worum es sich dabei genau handelt, will Bohemia Interactive noch nicht verraten. Allerdings versprechen die Tschechen schon jetzt, der Spielergemeinschaft größtmögliche Unterstützung zukommen zu lassen: Zusätzlich zu den vorgegebenen Mehrspieler-Missionen darf der kreative Spieler dank des mitgelieferten Editors eigene Abenteuer zusammenschustern. Ähnlich wie bei *Operation Flashpoint* sollen solche Werke online der gesamten Spielerschar zur Verfügung stehen. Wenn alles klappt, erwartet uns mit *Armed Assault* das Mehrspieler-Erlebnis des Jahres – wir sind gespannt.



Wichtig für den Mehrspieler-Modus: Mehrere Spieler können Fahrzeuge besetzen und benutzen.



»Neulich im Gras: der liegende Holländer.«

Wer seine Gegner überrascht, bleibt meist unbemerkt und löst keinen Alarm aus.

»Oh ja Baby, und jetzt zieh noch dein Höschen aus.«

Die Soldatenmodelle sind sehr detailliert und drücken mit ihren Gesichtszügen sogar Emotionen aus.

mit einem Jeep-Konvoi am Einsatzort an. Der Kommandant gibt die Richtung vor und sofort beginnen die KI-Kumpane, das Terrain professionell abzusichern. Dabei folgen die Computerheinis ihrem Chef unaufgefordert im überschlagenden System und machen Meldung über ihre Position. Sie haben nichts weiter zu tun, als das zu machen, was man Ihnen befiehlt. Heldenhafte Soloeinlagen unterbinden Ihre Vorgesetzten sofort mit einem „Take cover, soldier!" Während Sie den Anführer also Feuerschutz geben, greifen mehrere Feindeinheiten an und der Kommandant ordnet den sofortigen Rückzug an. Jetzt heißt es für die Soldaten, sich gegenseitig aus der Patsche zu helfen und den Rücken freizuhalten. Im Gegensatz zu den meisten Genre-Kollegen haben Sie in *Armed Assault* so gut wie keine Chance, einfach vor den Gegnern wegzulaufen. Wer sich bei Beschuss nicht sofort hinter eine Deckung kniet oder flach auf den Boden wirft, bekommt die Rechnung postwendend durch den Kopf. Und: Bereits ein einziger Treffer kann das Leben Ihres Schützlings beenden.

AB DURCH DIE HECKE

In *Armed Assault* gibt es keine herkömmliche Gesundheitsanzeige. In den meisten Spielen sind Sie solange quietschfidel, bis die Lebensenergieanzeige auf null sinkt und Sie urplötzlich der Mattscheibentod ereilt – in *Armed Assault* leiden Sie hingegen mit jedem Treffer. In seltenen Fällen hören und sehen Sie das Projektil noch schemenhaft, bevor es mit einem satten „Pfffump" in Ihr Mattscheiben-Alter-Ego einschlägt. Je nachdem, wo die Kugel Schaden verursacht, nehmen Sie diverse Einschränkungen in Kauf. So kann ein Soldat mit einem Beinschuss nicht mehr rennen und fällt bei gröberer Verletzung sogar alle fünf Meter auf die Nase. Wer einen Körpertreffer kassiert, verliert eventuell jede Menge Blut und muss schnellstmöglich einen Sanitäter aufsuchen. Damit Sie auch nicht vergessen, dass es Ihrem Kämpfer schlecht geht, lässt dieser in regelmäßigen Abstand ein fieses Stöhnen raus, gleichzeitig färbt sich der Bildschirm rot. Allein durch dieses Schadensmodell kommt es zu höchst brisanten Situationen. So passiert es, dass Sie im Kugelhagel mit letzten Kräften blutend und keuchend auf den rettenden Stützpunkt zurobben und wegen etlicher Armtreffer nicht mal gezielt zurückschießen können. Solche Momente setzen den Spieler dermaßen



INTERVIEW „SIE ERLEBEN NAHEZU ALLE ERDENKLICHEN KAMPFSITUATIONEN."

Es gibt doch noch nette Chefs auf der Welt. Die Vorturner von Bohemia nahmen sich für unsere Fragen viel Zeit.



»Dirk Nowitzki: Ego-Perspektive.«

Schlaue Brüder: Bohemia-Chef Marek Spanel (links) und Chef-Programmierer Ondrej Spanel.

PC ACTION Gibt es in *Armed Assault* Dinge, die ihr in *Operation Flashpoint* noch nicht realisieren konntet?

MAREK SPANEL: Und ob. Jetzt können die Spieler auch einer bereits laufenden Partie beitreten. Außerdem gibt es in *Armed Assault* bis zu 144 Truppen auf jeder Seite. Bei *Flashpoint* waren es nur 64. Jede dieser Truppen kann aus über 100 Soldaten bestehen. Früher waren nur zwölf Mitglieder möglich. Des Weiteren gibt es nun die Satellitenansicht, die wesentlich detaillierter ist als die alte *Flashpoint*-Karte.

PC ACTION Wo liegen die größten Unterschiede zu *Operation Flashpoint*?

MAREK SPANEL: *Armed Assault* spielt in der Gegenwart, *Flashpoint* während des Kalten Krieges. *Armed Assault* benutzt eine Grafik-Engine, die locker zwei Generationen weiter ist als die alte *Flashpoint*-Engine.

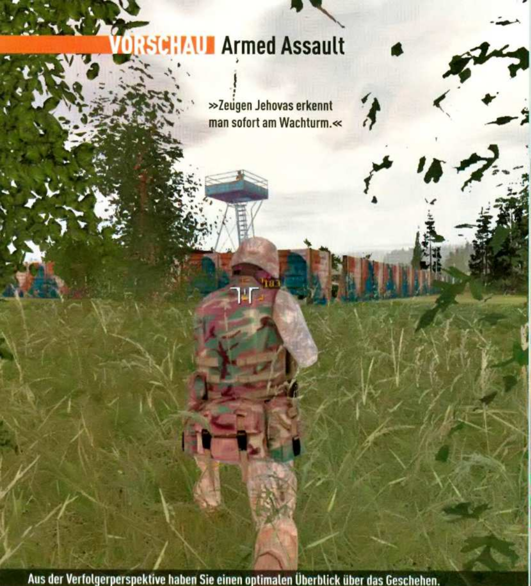
ONDREJ SPANEL: Das gesamte Animationssystem ist wesentlich flexibler. Das liegt vor allem an den von uns verwendeten aktuellen Shader-Modellen. Das macht die Welt auch lebendiger. In *Armed Assault* fliegen Bienen und Vögel durch die Gegend, Bäume wiegen sich im Wind und Blätter rauschen durch die Straßen. Das bedeutet aber auch, dass der Spieler jetzt noch aufmerksamer sein sollte. Schließlich sind die feindlichen Soldaten nicht mehr die einzigen Objekte, die sich auf dem Bildschirm bewegen.

PC ACTION Was für eine Grafik-Engine benutzt ihr?

ONDREJ SPANEL: Eine Eigenentwicklung. Sie ist genau auf solche Spiele spezialisiert. Wegen der verbesserten Streaming-Technologie beschränken sich die Ladezeiten auf ein Minimum.

PC ACTION Wie lange dauert es, bis man mit dem Einzelspieler-Modus durch ist?

MAREK SPANEL: Wenn man die Nebenmissionen auslässt, benötigt man etwa zwölf Stunden. Mit allen Herausforderungen braucht der Spieler allerdings locker 20 Stunden. Es lohnt sich, *Armed Assault* mehrmals durchzuspielen, denn in jeder Mission gibt es mehrere Möglichkeiten, zum Erfolg zu kommen. *Armed Assault* ist kein lineares Spiel, sondern vielmehr ein militärischer Spielplatz, auf dem Sie nahezu alle erdenklichen Kampfsituationen erleben. Außerdem bietet der Editor die Chance, eigene Levels zu gestalten.


>>Zeugen Jehovas erkennt man sofort am Wachturm.<<

Aus der Verfolgerperspektive haben Sie einen optimalen Überblick über das Geschehen.


>>Schwer zu finden: MG-Punkt.<<

Mit dem Maschinengewehr können Sie komplette Truppen schnell und einfach aus dem Spiel eliminieren.

unter Stress, dass wir fast wirklich hinter dem Monitor Deckung gesucht hätten. Nicht selten verursacht einem dabei die Spielintensität eine Gänsehaut. Schaurig-schön!

TAKTISCHE FREIHEIT

Adäquat zur Spielzeit steigen auch die Ansprüche des Programms. Bekommen Sie anfangs noch Taktik und Marschroute vorgegeben, entwerfen Sie schon bald eigene Strategien und kommandieren ganze Trupps herum. *Armed Assault* schüttet ein Füllhorn an Möglichkeiten aus. Machen wir das feindliche Lager mit einem Panzergeschwader platt? Greifen wir es lieber aus der Luft mit einem Apache-Hubschrauber an? Oder versuchen wir es doch besser mit einem Fußtrupp? Je nach Wahl entwickelt sich die Mission in eine andere Richtung, da die Gegner ihr Verteidigungsverhalten entsprechend anpassen. Deshalb stehen nahezu alle militärischen Zutaten auf der Speisekarte: Ausufernde Panzer-Gefechte, akrobatische Luftkämpfe und natürlich riesige Infanterie-Schlachten. Angenehm: In den meisten Fahrzeugen finden mehrere Soldaten Platz und die Insassen können sämtliche Bordgeschütze bemannen. Ein eingespieltes Panzerteam ist von normalen Fußsoldaten so gut wie nicht aufzuhalten, weil Kanonier und MG-Schütze direkten Feindbericht liefern können. Das kommt vor allem im Mehrspieler-Modus zum Tragen, wenn sich die einzelnen Mitspieler bereits aufeinander eingestellt haben (mehr dazu erfahren Sie im Extrakasten „Sei mein Freund!" auf Seite 50). Vor den Einsätzen der Einzelspieler-Kampagne erhalten Sie einen detaillierten Lagebericht in Form eines Kartenausschnitts. Hier erkennen Sie sämtliche Feindaktivitäten und Truppenpositionen auf einen Blick. Tolle Idee: Die Karte ist interaktiv und bietet Ihnen mehrere Alternativen, den kommenden Auftrag anzugehen. Auf diese Weise erleichtern Sie sich Sie die Hauptaufgabe, indem Sie vorher den feindlichen Versorgungstruppen den Weg abschneiden oder strategisch wichtige Anlagen sabotieren (genauere Informationen entnehmen Sie unten links dem Kasten „Das ist ein guter Plan").

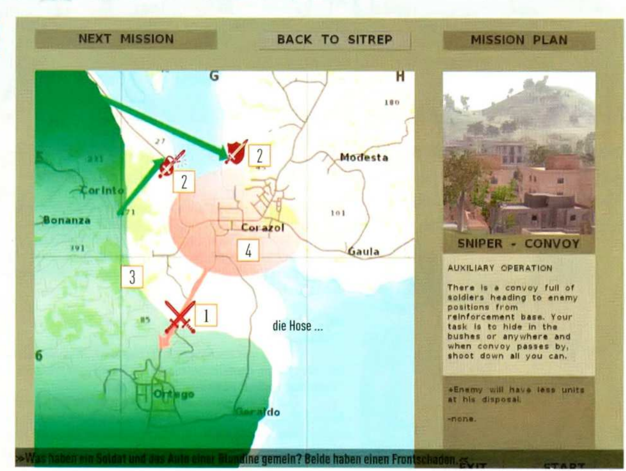
ALLES ANSICHTSSACHE

In der Vorabversion sehen die Landschaften und Dörfer noch ein wenig trist aus. Doch Bohemia verspricht, dem Titel bis zum Erscheinungstermin noch kräftig virtuelles Leben einzuhauchen. So sollen in der Verkaufsfassung etliche Tiere die Spielwelt bevölkern und Zivilisten ihrem Tagesgeschäft nachgehen. Eine große Neuerung gegenüber *Operation Flashpoint*: Während es

DAS IST EIN GUTER PLAN!

In *Armed Assault* beeinflussen Sie bereits im Vorfeld den Ausgang der Missionen. Und zwar über die Einsatzkarte.

In jedem Level gibt es ein klares Hauptziel (1). So halten Sie mal eine Stellung gegen eine feindliche Übermacht oder befreien eine Stadt aus den Klauen der Gegner. Doch bevor es ernst wird, bekommen Sie sämtliche Informationen rund um den Einsatz in Form einer übersichtlichen Karte präsentiert. Hier sehen Sie auf einen Blick, wie die Frontlinie (3) verläuft, wo sich die Widersacher stationiert haben (4) und welche taktischen Möglichkeiten das Terrain bietet. Mit der Maus wandern Sie über den Plan und sehen sich die gewünschten Gebiete durch die Lupenfunktion ganz genau an. Schon allein durch diese Informationen fällt es leicht zu entscheiden, ob Sie den bösen Kommunisten mit Panzern, Hubschraubern oder doch lieber zu Fuß zu Leibe rücken wollen. Es kommt noch besser: Oft bietet sich die Möglichkeit, den Feind vorzeitig zu schwächen. Dies erfolgt durch frei anwählbare Nebenmissionen (2). So legen Sie beispielsweise einen Hinterhalt, um die Fußtruppen der Feinde mit dem Scharfschützengewehr zu dezimieren oder zerstören gar einen kompletten Versorgungs-Konvoi. Ihr Abschneiden in diesen Bonus-Einsätzen macht sich direkt in der Hauptmission bemerkbar. Bezogen auf unser Beispiel haben die Nordstaatler im Hauptkampf weniger Soldaten oder kaum Ausrüstung zur Verfügung. Dadurch steigen Ihre Erfolgschancen natürlich gewaltig. Doch wehe die Nebenmission geht in



>>Was haben ein Soldat und das Auto einer Blondine gemein? Beide haben einen Frontschaden.<<



Im Gegensatz zu *Operation Flashpoint: Cold War Crisis* gibt es in *Armed Assault* auch wuchtige Städte.

beim Vorgänger nur übersichtliche Kuhkäffer gab, protzt *Armed Assault* mit ausladenden Städten, die für noch mehr taktische Optionen sorgen. Die meisten Gebäude sind frei begehbar, was Straßenkämpfe spannender und abwechslungsreicher macht. Selten war es nervenaufreibender, mit einem Spähtrupp durch die Straßen eines vom Krieg gezeichneten Vororts zu laufen. Mit dem Gewehr im Anschlag huschen Sie von Deckung zu Deckung, wobei Sie besser stets die Umgebung im Auge behalten – schließlich könnte hinter jedem Fenster und Mauervorsprung ein Scharfschütze lauern, der Sie und Ihren Anhang nur allzu gern mit Kugeln füttern möchte. In solchen Situationen empfiehlt es sich, per Tastendruck von der Ego-Ansicht in die Verfolgerperspektive zu wechseln. Mit dieser Kameraeinstellung haben Sie eine bessere Übersicht, schießen allerdings im Falle eines Überraschungsangriffs nur ungenau um sich. Wenn Sie mit einem Panzer fahren oder im Hubschrauber unterwegs sind, ist die Verfolgerperspektive noch wichtiger, denn trotz Übung fällt es schwer, die Vehikel perfekt zu kontrollieren. Gerade ein Tiefflug mit dem Apache ist aus der Ego-Sicht nur Vollprofis zu empfehlen. Bis zur Fertigstellung wollen die Entwickler die Steuerung aber noch ein wenig entschärfen. Wir heißen dieses Vorhaben hiermit ausdrücklich gut.

MACH'S DIR SELBST

Bereits bei *Operation Flashpoint: Cold War Crisis* schwärmte die Spielergemeinde von der mustergültigen Unterstützung durch Bohemia Interactive. Das wollen die Tschechen auch bei *Armed Assault* nicht ändern und liefern gleich einen Level-Editor mit. Außerdem will Bohemia die Fanschar regelmäßig mit neue Stoff rund um das Kriegsspektakel versorgen. Klarer Fall: *Armed Assault* ist deutlich mehr als „nur" ein Geheimtipp. Ralph Wollner

Info: www.armedassault.com



Dank der neuen Shader-Modelle wirken die Fahrzeuge und Soldaten sehr realistisch.

Armed Assault

GENRE	Taktik-Shooter
HERSTELLER	Bohemia Interactive/Morphicon
FERTIG ZU	85%
ERSCHEINT	30. November 2006
VERGLEICHBAR	Operation Flashpoint

RALPH WOLLNER



Wenn das Hauptgericht so köstlich mundet, wie es die Vorspeise vermuten lässt, ist *Armed Assault* genau das, wonach *Operation Flashpoint*-Gourmets schon lange hungern. Um ehrlich zu sein: *Operation Flashpoint* war keine Schönheitskönigin und sehr wahrscheinlich wird *Armed Assault* das auch nicht, aber dieses einzigartige intensive Spielgefühl macht das wett. Und wer weiß, die Truppe von Bohemia hat bis November noch einiges vor und vielleicht überraschen die Herren uns ja diesmal doch noch mit attraktiverer Grafik. Genrefans dürfen sich den 30. November jedenfalls schon jetzt rot im Kalender anstreichen: *Armed Assault* ist ein El Dorado für Taktiker.

»Seine Verkleidung als Tisch flog schnell auf.«

Ein Panzer und ein Infanterist eröffnen das Feuer auf einen Stützpunkt des Feindes.

FRONTLINES: FUEL OF WAR

Hände hoch, Tanküberfall!

Benzinpreise, Gammelfleisch, Tokio Hotel und Frauenwahlrecht – wer glaubt, die Welt sei am Ende, kennt die Vision der Kaos Studios noch nicht. Wenn es nach der New Yorker Spieleschmiede geht, die von ehemaligen Machern der *Battlefield 1942*-Modifikation *Desert Combat* gegründet wurde, führt uns in nicht ferner Zukunft eine schlimme Ölkrise in einen noch viel schlimmeren Krieg. Diese Geschichte erzählt der Ego-Shooter *Frontlines: Fuel of War*, der seinen Fokus auf dem Mehrspieler-Modus hat. Dabei kämpfen die USA und Europa als Westliche Koalition auf der einen sowie China und Russland als Allianz des Roten Sterns auf der anderen Seite um das noch verbliebene schwarze Gold. Auch mit Flugzeugen, Jeeps und Panzern, wie es für Titel üblich ist, die sich am Prinzip der beliebten *Battlefield*-Reihe orientieren. Gut, das klingt bis jetzt ungefähr so originell wie der Spruch „Kennen wir uns nicht von irgendwoher?", den ein Goldkettenträger mit Erdal-Haaren in einer Abschleppdisco von sich gibt. Glücklicherweise bietet *Frontlines* mehr.

ZWEI KAMPAGNEN

Im Einzelspieler-Modus verkörpern Sie einen Soldaten, der als Mitglied eines computergesteuerten Einsatztrupps für den Westen oder den Osten bestimmte Gebiete erobern soll. Es warten also zwei Kampagnen, die übrigens nicht linear verlaufen sollen. *Frontlines* lässt Ihnen immer zwischen mehreren Missionen die Wahl.



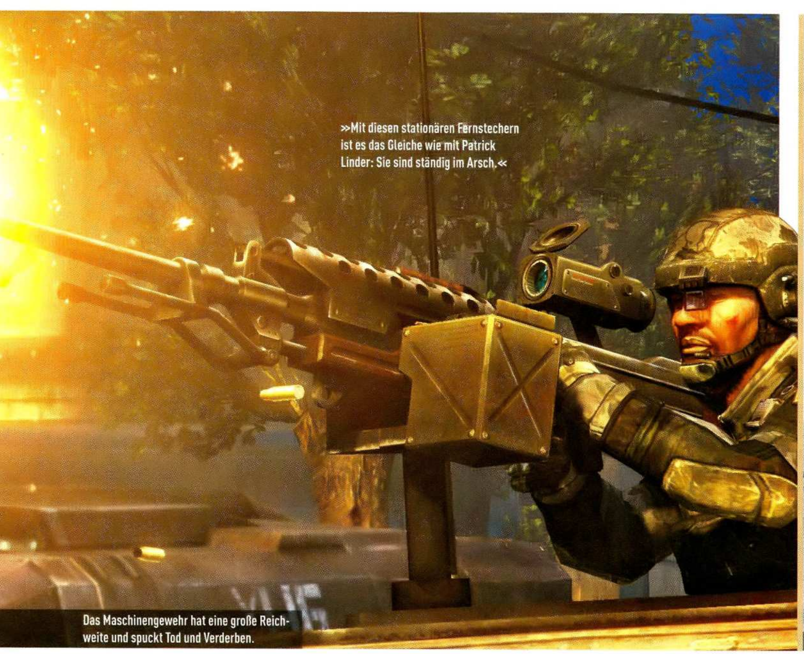
»Wird in Kirchen ungern eingesetzt: Stalinorgel.«

Ein Luftabwehrpanzer der Roter-Stern-Allianz im Einsatz.



»Die Lehrer der Rütli-Hauptschule nehmen ihren Job ernst.«

Angriff! Die dreiköpfige Patrouille hat während ihrer Tour plötzlich Feindkontakt.



Das Maschinengewehr hat eine große Reichweite und spuckt Tod und Verderben.

Gute Miene zum bösen Spielzeug

Funkferngesteuerte Vehikel spielen in *Frontlines* eine wichtige Rolle. Sofort verliebt haben wir uns in eine Art Helikopter.

Den Mini-Hubschrauber der Westlichen Koalition (Bild unten) setzen Sie vor allem für Aufklärungsflüge ein. Während der Präsentation bei der Games Convention zeigte uns Joe Halper, der Leitende Produzent des Spiels, aber auch eine hübsch fiese Einsatzmöglichkeit: Es ging darum, einen Scharfschützen auf einem Balkon auszuschalten, weil der böse Wicht den Vormarsch eines Trupps behinderte. Heimlich, still und leise steuerte Halper den Heli durch ein Fenster ins Gebäude, um den Feind von hinten zu überraschen. Der drehte sich zwar in letzter Sekunde um, guckte reichlich verdutzt in die Hubschrauber-Kamera und versuchte noch zu schießen, doch es war zu spät: Die Aufklärungsdrohne explodierte, der virtuelle Scharfschütze stürzte vom Balkon – und war Vergangenheit.

Futuristisch: Mini-Hubschrauber mit zwei kippbaren Rotoren.

Joe Halper, der Leitende Produzent des Spiels, präsentierte uns während der Games-Convention-Messe in Leipzig einen Stadt- und einen Wüstenlevel. Die Grafik war beeindruckend, nicht nur weil die Umgebung beinahe komplett zerstörbar ist. Dummerweise bringen die Screenshots das nicht ganz rüber – Sie müssen uns schon glauben, dass *Frontlines* richtig gut aussieht. Die Macher setzen übrigens nicht auf Ballerei allein: Für mehr Tiefgang sollen unter anderem Rollenspielelemente sorgen. So wählen Sie anfangs eine Klasse – etwa Aufklärer, Scharfschütze, Sturmsoldat oder Sprengmeister. Einfluss auf den Spielverlauf hat dann auch, wie Sie den Krieger ausrüsten. Im Laufe der Zeit schalten Sie für Ihren Pixelmann ferner neue Fähigkeiten frei. Wer beispielsweise zu Beginn über eine steuerbare Aufklärungssonde verfügt, kann später gezielte Luftschläge ordern, sobald er im Rang gestiegen ist.

KRIEG GEGEN KONSOLEROS?

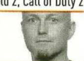
Klasse finden wir die Idee, dass der Soldat der Zukunft funkferngesteuerte Fahr- und Flugzeuge als Waffen einsetzt. Ein kleines Auto zum Beispiel, das Halper aus einem Versteck heraus zwischen die Ketten eines feindlichen Panzers steuerte und per Knopfdruck in die Luft gehen ließ. Derlei futuristisches Gerät (lesen Sie dazu auch den Kasten „Gute Miene zum bösen Spielzeug" rechts oben) ist aber nicht nur spielerisch sinnvoll. Es macht einfach Laune, in der Froschperspektive durch die Gegend zu düsen. Ebenfalls interessant erscheinen indes die Überlegungen der Entwickler, im Internet eine Plattform zu schaffen, mittels derer PC-Spieler sich mit Xbox-360- und Playstation-3-Besitzern messen können. Doch egal, ob diese Idee letztendlich auch umgesetzt wird: *Frontlines* ist für uns nach der Games Convention ein echter Geheimtipp. Harald Fränkel

Info: www.frontlinesgame.com

Frontlines: Fuel of War

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Kaos Studios/THQ
FERTIG ZU	75%
ERSCHEINT	2007
VERGLEICHBAR	Battlefield 2, Call of Duty 2

HARALD FRÄNKEL



Ja, *Frontlines* könnte ein feines Spielchen werden. Weil ich nicht gerade ein Fan von reinen Mehrspieler-Shootern bin, freue ich mich eher auf die Solo-Kampagnen, wobei sich nur eine Frage stellt: Wie schlau werden meine Mitstreiter sein? Was nützt mir das grafisch größte Spektakel, wenn die KI der computergesteuerten Begleiter nicht über die Intelligenz eines toten Schabrackentapirs hinausreicht? Also wollte ich von geistig minderbemittelten Kollegen umgeben sein, könnte ich genauso gut im Büro hocken.



Der Soldat der Westlichen Koalition ist auf einer Brücke postiert und nimmt einen Panzer ins Visier.



Eine Einsatzgruppe schlägt sich durchs hohe Gras.

»Nichts so wie im Katalog: 5-Sterne-Hotel in Havanna.«

THE MARK

Anschlagszahl erhöht

Im Irak machen Sie Jagd auf Al-Qaida-Anhänger.

AUF DVD VIDEO

Aus Polen kommen nicht nur Diebesgut, gefälschte Markenware oder brillante PC ACTION-Redakteure, sondern auch Ego-Shooter.

Die US-Soldaten Steve „Fletch" Fletcher und Austin Hawk aus dem Action-Titel *The Mark* sind unzertrennlich, was jedoch nicht an ihrer sexuellen Orientierung liegt. Sie sollen den russischen Millionär Ilja Radkov stoppen, der mit seiner Kohle die Terrordeppen der Al-Qaida unterstützt und ganz London ausradieren will. Der erste Trailer zum Spiel beschreibt treffend die Aufgabe der beiden Amerikaner: „Zehn Millionen Leben retten".

GRUPPENTHERAPIE

The Mark ist ein schnurgerader Ego-Shooter aus polnischen Landen. Das Besondere sind die zwei Protagonisten. Vor dem Einsatz entscheiden Sie sich nämlich für den Offizier Fletcher oder den Söldner Hawk. Den jeweils anderen Charakter übernimmt die künstliche Intelligenz. Als Zweiermannschaft reisen Sie dann durch die halbe Welt und jagen beispielsweise im Irak und in Sibirien den Terroristenabschaum. Um einiges spaßiger gestaltet sich da der Kooperations-Modus, bei dem ein menschlicher Spieler die Rolle des virtuellen Mitstreiters übernimmt. Da wir schon seit Jahren der Meinung sind, dass es zu wenige Kooperations-Shooter gibt, können wir dieses Konzept der Entwickler T7 Games nur gutheißen. Ebenfalls interessant hören sich die Mehrspieler-Modi an, wo Sie unter anderem mit bis zu 15 Kollegen in einen sogenannten „massiven" Kooperations-Modus einsteigen. Auf der Games Convention im August zeigte uns Jowood sogar eine ansprechende spielbare Version, an der die Macher bis kurz vor der Veröffentlichung im kommenden Monat aber noch fleißig werkeln wollen. Löblich: *The Mark* orientiert sich am mittleren Preissegment und wird voraussichtlich weniger kosten als seine Genrekollegen. Lukasz Ciszewski

Info: www.jowood.de

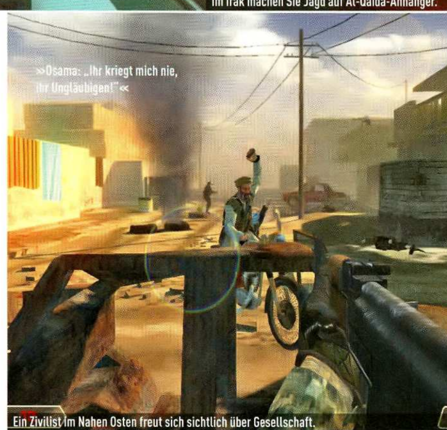
The Mark

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	T7 Games/Jowood
FERTIG ZU	80%
ERSCHEINT	Oktober 2006
VERGLEICHBAR	Delta Force: Black Hawk Down

LUKASZ CISZEWSKI



The Mark und mein geschätzter Kollege „The Marc" Brehme haben vieles gemeinsam: Beide sind sehr simpel gestrickt, gewinnen keinen Schönheitswettbewerb und – natürlich – stammen beide aus dem Osten. Die Warschauer meinen sogar, dass durch die zwei Charaktere in *The Mark* eine theoretische Spielzeit von bis zu 200 Stunden entsteht. Ob das letztlich wirklich der Fall ist, bleibt abzuwarten. Vielleicht bietet der Ego-Shooter einige spielerische Überraschungen. Auf der GC wirkte er durchaus interessant.



»Osama: „Ihr kriegt mich nie, ihr Ungläubigen!"«

Ein Zivilist im Nahen Osten freut sich sichtlich über Gesellschaft.



»„Ihr Spind, wohl?" – „Nein, er gehört meinem Kumpel."«

Sie attackieren zwei Terroristen mit einer Maschinenpistole.

Sehen beide nicht vertrauenerweckend aus: Lynch (links) und Kane.

»Freuen sich schon total aufeinander: Jesus (links) und Judas an der Herzblatt-Wand.«

KANE & LYNCH: DEAD MEN

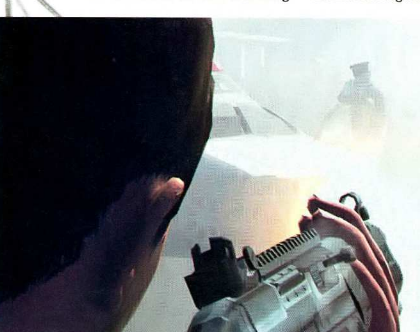
Einfach zweifach irre

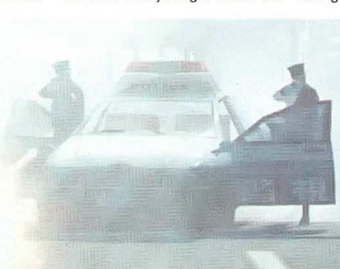
Satans Schergen treten gern als Duo auf, um zu töten. Wie die Wildecker Herzbuben. Und Heino und Hannelore. Oder bald Kane und Lynch.

Dass die Dänen nicht nur scharfe Blondinen und Smørrebrød zu bieten haben, wissen wir nicht zuletzt, seit die Kopenhagener Firma IO Interactive uns mit der *Hitman*-Reihe beglückt hat. Genau diese Spielmacher sind es, die während der Games Convention in Leipzig einen Titel präsentierten, der – wir formulieren es vorsichtig – ein bisschen anders ist als die anderen. Oder wann haben Sie zum letzten Mal einen ehemaligen Söldner und einen Schizophrenen durch ein knallhartes Action-Abenteuer begleitet?

SPANNUNG WIE IM KINO

Die Entwickler wollen einen düsteren, blutigen Thriller schaffen, der sich vor Hollywood-Kinoproduktionen nicht verstecken muss. Deshalb stehen neben der Action die Glaubwürdigkeit der Charaktere und die tiefgehende Story im Zentrum. Im Einzelspieler-Modus verkörpert der Spieler den Legionär Kane und steuert diesen aus der Verfolgerperspektive. Lynch, der Psychopath, ist sein unberechenbarer, computergesteuerter Begleiter. Die beiden mehr als schrägen Typen hassen sich. Doch warum zur Hölle machen sie dann gemeinsame Sache? Weil sie die Arschkarten verbindet, die beide gezogen haben! Kanes Leben gerät aus den Fugen, als sein zweijähriger Sohn bei einem Unfall mit der Waffe des Vaters umkommt. Seine Frau gibt verständlicherweise ihm die Schuld und verlässt ihn. Das Töchterlein nimmt sie gleich mit – Kane ist am Ende. Er schlägt bei einer Organisation mit dem Namen „Die 7" den Weg des Söldners ein. Während eines Einsatzes in Venezuela geht eines Tages aber allerhand schief und die Truppe wird komplett ausgelöscht. Das glaubt Kane zumindest. Er flieht mit einer dicken Ladung Diamanten im Gepäck,





»Wenn du die Bohnen nicht gegessen hättest, könnten wir jetzt in unserem kugelsicheren Auto sitzen. Du Depp!«

Selbst von einer Polizeisperre lässt sich Kane in Tokio nicht aufhalten.

In einem Hochhaus in Tokio richten Kane und seine Begleiter ein Blutbad an. Der Spieler darf die KI-Kollegen sogar befehligen.

»Verteidigt sich im Gerichtssaal selbst: Michael Jackson.«

wird aber nur kurze Zeit später geschnappt und zum Tode verurteilt.

EINFACH KRANK

Lynch indes gehört zur Arbeiterklasse. Sein Problem: Er leidet an Schizophrenie. Eines Tages wacht er nach einem Filmriss auf. Seine Frau liegt ziemlich kalt neben ihm im Bett, was ihm ebenfalls einen freien Platz auf dem elektrischen Stuhl beschert. Dabei bleibt für den Spieler zunächst offen, ob Lynch seine Partnerin tatsächlich abgemurkst hat. So kommt es zur Begegnung der zwei Männer: im Gefängnistransporter. Während der Fahrt geschieht Unvorhergesehenes: Kanes ehemalige Arbeitgeber, die 7 nämlich, sind gar nicht über den Jordan gehopst. Mitglieder der Gruppe überfallen das Fahrzeug und befreien die zwei Männer. Weil die Söldner ihren Ex-Mitarbeiter für einen Verräter halten, fordern sie die Diamanten zurück. Um ihn unter Druck zu setzen, brechen sie ihm zunächst gepflegt die Nase. Außerdem weisen sie ihn freundlich darauf hin, dass sie Frau und Tochter entführt haben. Kane bleibt nichts anderes übrig, als die Steine wiederzubeschaffen. Dass die 7 auf die glorreiche Idee kommen, Lynch als Aufpasser zu engagieren, macht die Sache alles andere als leichter. Denn der neigt wegen seiner Krankheit zu Unbesonnenheit und Gewaltausbrüchen. Herzlichen Glückwunsch.

Sprechstunde

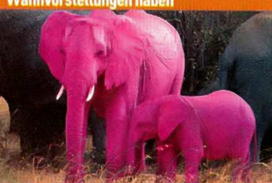
Was ist Schizophrenie? PC ACTION erläutert einige Symptome und erfüllt damit seinen PISA-Bildungsauftrag.

Stimmen hören



Schizophrenie wird gern mit einer Persönlichkeitsspaltung verwechselt, bei der ein Mensch zwei oder mehr Identitäten hat (wie unser neuer Chefredakteur, den wir zeitweise mit „Hilde" ansprechen müssen). Schizophrene, und das ist toll, fühlen sich aber wie multiple Persönlichkeiten selten einsam: 80 Prozent hören Stimmen.

Wahnvorstellungen haben



Einige Patienten glauben, von Außerirdischen beobachtet zu werden oder einen Chip im Gehirn zu tragen, mit dem ihr Denken und Handeln fremdgesteuert wird. Der bislang schlimmste dokumentierte Fall einer Wahnvorstellung: PC ACTION-Vize-Chef Joachim Hesse hält sich für eine gute Führungskraft, MUHAHAHA!

Seltsame Dinge tun



Manche Kranke zeigen einen inadäquaten Affekt: Sie kichern etwa, wenn ihre Mutter gestorben ist. Es gibt sogar Berichte, wonach Betroffene über unsere Witze gelacht haben! Beim katatonen Stupor nehmen Schizophrene ungewöhnliche Haltungen ein und behalten sie für längere Zeit bei (Bild).



»Die Strahlentherapie war kostspielig, deshalb durfte Rudi Carrell nur zugucken.«

Eindrucksvoll: die Großraum-Disco mit Hunderten Gästen. Rechts: Kane inklusive gebrochener Nase.


»Sind stolz auf ihre neuen Tarnanzüge: die Jungs vom österreichischen Bundesheer.«

Weil Sie selbst Steinsäulen zerschießen können, hält keine Deckung ewig.

»Jetzt hab dich nicht so, Augenbrauenzupfen tut doch gar nicht so weh, du Memme!«

Kane droht einem Geschäftsmann mit einem Faustmesser.

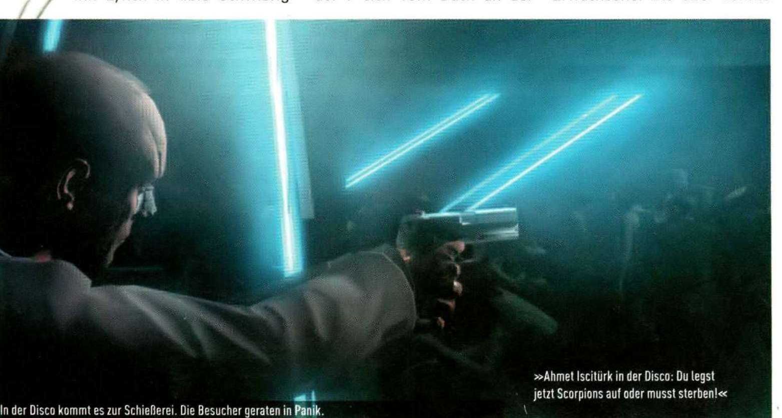

»Sind klar im Nachteil: blinde Bergsteiger.«

Kane und seine Leute seilen sich an der Fassade eines Wolkenkratzers ab, um in einen bestimmten Konferenzraum zu gelangen.

AUCH FÜR MEHR SPIELER

Zu sehen bekamen wir zwei Levels. In einem Abschnitt soll Kane die Geschäftsführerin einer Disco kidnappen. Es war sehr eindrucksvoll, gut 600 Menschen auf der Tanzfläche zu sehen, die sich im Stroboskoplicht rhythmisch zur Musik bewegten. Der Antiheld musste sich mühsam den Weg durch die Massen bahnen und erlebte zum ersten Mal, wie ihn Lynch in üble Schwierigkeiten bringen kann: Denn der Psychopath dreht völlig ab, als sie bei der Nachtclub-Chefin ankommen und verpasst ihr erst mal eine Tracht Prügel, worauf eine wilde Schießerei mit dem Sicherheitspersonal folgt. Der andere Level spielte in einem Tokioer Wolkenkratzer, wo Kane einen Aktenkoffer ausfindig machen soll. Als Fensterputzer verkleidet, seilen er, Lynch und einige Mitglieder der 7 sich vom Dach an der Fassade ab, um durch ein Panoramafenster einzusteigen. Zunächst folgte ein Massaker, bei dem diverse Schlipsträger ihr virtuelles Leben in digitalen Blutlachen aushauchten. Heftig: Lynch nahm sich anschließend in einem Akt völligen Wahnsinns alle Pixelfiguren vor, die nur verletzt waren und richtete sie förmlich hin. Ja, wie angedeutet, wird *Kane & Lynch* ganz klar ein Titel für Erwachsene. Die aber könnte ein packendes Stück Software erwarten. Interessant scheint auch der kooperative Mehrspielermodus, bei dem Sie sogar Lynchs Rolle übernehmen dürfen! Bleibt die Frage, wie letztendlich eine deutsche Version aussehen mag. Die Entwickler können ja kaum mit Wasserspritzpistolen und Außerirdischen daherkommen. Das hoffen wir jedenfalls inständig. Harald Fränkel

Info: www.kaneandlynch.com


»Ahmet Iscitürk in der Disco: Du legst jetzt Scorpions auf oder musst sterben!«

In der Disco kommt es zur Schießerei. Die Besucher geraten in Panik.

Kane & Lynch: Dead Men

GENRE	Action
HERSTELLER	IO Interactive/Eidos
FERTIG ZU	75%
ERSCHEINT	2. Quartal 2007
VERGLEICHBAR	*Hitman 2, Freedom Fighters*



HARALD FRÄNKEL

Im Normalfall ist die Story eines Shooters nur minimal spannender als die Lektüre des Busfahrplans von Bad Sülze. *Kane & Lynch* scheint sich erfreulich abzuheben: Hier macht ja sogar die virtuelle Löffelabgabe des Helden Spaß, weil die Entwickler an dieser Stelle Rückblenden einstreuen, die mehr über das Leben des Hauptdarstellers verraten. Überhaupt finde ich die Charaktere des Spiels hochinteressant! Ja, dieser Titel gewinnt vermutlich nicht den Günther-Beckstein-Friedenspreis, spielerisch hat er aber das Zeug für eine Auszeichnung.

Die Gesichtsanimationen in *UT 2007* sind enorm realitätsnah. Rechts im Bild macht ein Dark Walker Jagd auf einen Axon-Krieger.

»Mal was anderes: Ansichtskarte aus Somalia.«

UT 2007

Bitte recht unfreundlich!

AUF DVD HD-TRAILER

Fans der Serie gucken grimmig wie der Herr auf dem obigen Bild und zittern mehr als Parkinson-Kranke: Kommt *UT 2007* noch später?

Zuletzt hieß es, *Unreal Tournament* erscheine Anfang nächsten Jahres. Während der Games Convention war dann plötzlich gerüchtehalber vom „ersten Halbjahr 2007" die Rede – Pessimisten legen ob einer gefürchteten Juni-Veröffentlichung schon mal einen Strick um, weil sie es kaum mehr aushalten. Dabei könnten sie einfach der Vorfreude frönen: Die Entwickler des Team-Shooters zeigten in Leipzig, dass sich die beiden Parteien im neuen *UT* spielerisch deutlich unterscheiden. Bis zu 32 Zocker treten unter anderem als virtuelle Infanteristen und mit Vehikeln im neuen Warfare-Modus an, um sich gegenseitig abzuknallen und Missionen zu erfüllen (vgl. PC ACTION 7/2006). Dabei verfügt die Rasse der Necris über Geher, die an die marsianischen Kampfmaschinen aus *Krieg der Welten* erinnern. Diese so genannten Dark Walker eilen mit ihren Teleskopbeinen schneller als jeder Panzer über Hügel. Außerdem eignen sie sich für Überraschungsangriffe, weil sie mit eingezogenen Gliedern förmlich auf dem Boden liegen und dann aus der Deckung hochschnellen können. Die Viper indes ist eine moderne Version eines Kampfjets und sehr wendig. Besonderheit: Der Spieler kann auf den Feind zusteuern, rausspringen und das Schiff so zu einem Projektil machen, das enormen Schaden anrichtet. Die Rasse der Axon setzt unter anderem auf den riesigen Leviathan-Panzer, der von einem Krieger gesteuert wird, während bis zu vier weitere die Geschütztürme bedienen. Sind keine Kollegen da, kann das Gefährt in ein riesiges stationäres Geschütz verwandelt werden. Der Cicada-Flieger ist ferner von der heutigen Technik in Apache-Hubschraubern inspiriert und loggt Ziele ein, sodass abgefeuerte Raketen automatisch ihren Weg finden. Also, liebe Leser: Nicht grimmig gucken. Freuen! Harald Fränkel

Info: www.www.epicgames.com

Unreal Tournament 2007

GENRE	Mehrspieler-Shooter
HERSTELLER	Epic Games/Midway
FERTIG ZU	80%
ERSCHEINT	2007
VERGLEICHBAR	UT 2004; Quake 4

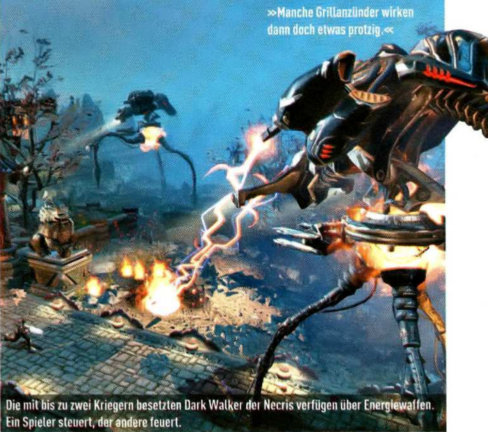
HARALD FRÄNKEL

UT alleine spielen ist wie onanieren, obwohl man mit Gina Wild verheiratet ist. Wenn aber laut Epic 50 Prozent der Käufer die Version 2004 nie online gestartet haben, freut es, dass die Entwickler auch den Einzelspielerpart in *UT 2007* mit erweitertem Turnier-Modus, diversen Ligen, Story, verbesserter KI und steigendem Schwierigkeitsgrad ausbauen. Die skateboardartigen, schwebenden Hoverboards, mit denen Sie sich bis zu dreimal schneller fortbewegen als zu Fuß, sorgen im Mehrspieler-Modus für noch mehr Tempo.



»Selbst Bruce Willis sah in 80er-Jahre-Klamotten reichlich scheiße aus.«

Drei Krieger starten in ein Instagib-Match, eine besonders unter fortgeschrittenen Spielern beliebte „Ein-Treffer-und-tot"-Spielvariante.



»Manche Grillanzünder wirken dann doch etwas protzig.«

Die mit bis zu zwei Kriegern besetzten Dark Walker der Necris verfügen über Energiewaffen. Ein Spieler steuert, der andere feuert.


MEDIA


DEEP SILVER


PIRANHA


JoWooD
Productions


PC DVD
ROM

Der Held nimmt es im Laufe seines Abenteuers mit riesigen Monstern auf.

»Gleich ist er im Eimer.«

LEGEND: HAND OF GOD

Warte auf den Stichtag!



Die Macher von *Restricted Area* werkeln an einem potenziellen *Titan Quest*-Killer. Das ambitionierte Rollenspiel erscheint jedoch erst 2007.

Stellen Sie sich vor, endlich einen Traumjob gefunden zu haben. Doch kurz bevor Sie unterm Arbeitsvertrag Ihr Autogramm platzieren, beißt Ihr neuer Chef bei einem Autounfall ins Gras. Etwas Ähnliches widerfährt dem Protagonisten aus *Legend: Hand of God*. Der junge Adept vollführt auf einem entlegenen Berg weit weg von seinem Kloster ein Ritual zur Aufnahme in den Kreis der Paladine. Währenddessen geht jedoch sein neuer Brötchengeber, der Orden der Heiligen Flamme, bei einem Übergriff finsterer Dämonen und Geister vollständig drauf. Leider gibt es in der Fantasy-Welt von *Legend* weder Hartz IV noch Sozialhilfe. Daher darf sich Ihr arbeitsloser Held fortan auf eigene Faust den Lebensunterhalt finanzieren. Und was liegt in solch einer misslichen Lage näher, als jene Monster zur Strecke zu bringen, die für den ganzen Schlamassel verantwortlich sind?

BERUFSWAHL

Hand of God beginnt mit einem festgelegten Charakter. Erst im Laufe Ihres Abenteuers kombinieren Sie zwei von acht Talentbäumen wie Priester, Kundschafter oder Magier. Laut Entwickler ergibt jede Zusammensetzung einen Sinn. Selbst eine Mischung aus Jäger und Zauberkundigem soll dem Spieler Vorteile verschaffen. Obwohl beide Klassen zu den Fernkämpfern zählen, könnte ein Jäger seine Pfeile mit Feuerzaubern zu Brandgeschossen aufmöbeln. Diese Charakterentwicklung erinnert an *Titan Quest*, denn auch in diesem Rollenspiel spezialisieren Sie Ihren Recken erst im Verlauf des Spiels. Der Vergleich wirkt mit Blick auf die Optik umso passender. Ihr Held schnetzelt Unmengen von Monstern in einer dreidimensionalen Kulisse aus der isometrischen Ansicht. Im Gegensatz zu *Titan Quest* lässt sich aber die Kamera hier nicht nur heranzoomen, sondern auch drehen. Laut Master Creating wird *Legend* zur Veröffentlichung alle vergleichbaren Action-Rollenspiele zumindest optisch in den Schatten stellen. Was nach einem typischen Spruch der PR-Abteilung klingt, könnte angesichts der tollen Games-Convention-Version tatsächlich klappen.

GESCHICHTENERZÄHLER

Ein weiterer Unterschied offenbart sich im Spielverlauf. Während Sie im Land der Titanen 90 Prozent Ihrer Reisen nur mit Metzeln verbracht haben, wollen die Entwickler in *Hand of God* die zugrunde liegende Geschichte stärker betonen.



Bereits in der vorgeführten Version machen die Kämpfe einen spektakulären Eindruck.



Mit größeren Gegnergruppen soll Ihr Held dank seiner Spezialfähigkeiten fertig werden.



Auch Flügelviecher sind mit von der Partie. Solche Dämonen entpuppen sich als gefährliche Gegner.



Neben Trollen, Orks und Dämonen verkloppt Ihr Abenteurer untote Ritter und Geister.

So spiegeln sich angeblich die Entscheidungen Ihres Recken im späteren Spielverlauf deutlich wider. Wer etwa die geflüchteten Bewohner eines Hofes zur Rückkehr überredet, freut sich später über ausgiebige Shopping-Möglichkeiten mitsamt Unterkunft. Solche Handlungsstränge sind kein Muss. Suchen Sie die Flüchtlinge nicht auf, bleibt der Hof leer und darf für Ihre Zwecke missbraucht werden.

VERSCHMELZUNG MIT TECHNIK

Den grafischen Vorsprung der gezeigten Version verdanken die Macher einer eigens entwickelten Engine. Die Vorteile ihrer Technik will Master Creating auch konsequent im tatsächlichen Spiel nutzen. Dank des „Cinematic Combat Systems" sollen sich zum Beispiel die Kämpfe von anderen Rollenspielen stark unterscheiden (siehe Extrakasten). Die Funktionsweise der dynamischen Ausleuchtung hängt zum Teil sogar direkt vom Spieler ab. Statt des Mauscursors steuern Sie nämlich einen Lichtgeist – eine Mischung aus Peter-Pan-Fee und Schmetterling. Ob *Legend: Hand of God* dadurch zur großen Genre-Leuchte wird, zeigt sich spätestens im nächsten Sommer. Alexander Frank

Info: www.legend-game.de

Legend: Hand of God

GENRE	Action-Rollenspiel
HERSTELLER	Master Creating/Dtp
FERTIG ZU	50%
ERSCHEINT	Sommer 2007
VERGLEICHBAR	Diablo, Sacred, Titan Quest

ALEXANDER FRANK



Skelette zerspringen in ihre Knochenteile, Zombies verlieren im wahrsten Sinne des Wortes den Kopf. *Legend* geizt gegenüber den Untoten nicht mit Brutalität. Warum ich speziell diesen Punkt hervorhebe? Nicht etwa weil ich sadistisch veranlagt bin, sondern weil die Entwickler bisher ziemlich wenig von der eigentlichen Geschichte und den Rätseln präsentiert haben. Und das, obwohl die Technik und die Story bereits fertig sind. Was die Optik anbelangt, macht *Hand of God* jedenfalls schon jetzt einen blendenden Eindruck.

Ein wahrer Schläger-Star

Keule rauf, Keule runter, ein Schlag folgt auf den anderen. Monoton und gleich aussehend, egal ob Ihre Spielfigur auf mickrige Ratten oder riesige Drachen einprügelt. Das soll bei *Legend: Hand of God* nicht vorkommen.

Selbst Rollenspielperlen wie *Sacred* oder *Titan Quest* leiden unter diesem Problem: Die Schwert- und Axthiebe Ihres Helden treffen den Widersacher stets auf der gleichen Höhe. Zermatschen Sie etwa eine Kakerlake, schwingt Ihr Krieger seinen Hammer über dem Insekt. Rein optisch streift er das Viech nicht mal, die Küchenschabe kippt jedoch tot um und streckt die Beine gen Himmel. Anderes Beispiel: Ihr Recke atmet gerade den Genitalschweiß eines Trolls ein, weil das Ungeheuer die Größe Ihres Charakters um etwa das Doppelte übersteigt. Doch statt dem Riesen mit dem Dolch die Hoden zu kitzeln, stochert er einfach im Oberschenkel des Giganten herum. Solch eine fixe Schlaghöhe auf Brustebene des Helden wirkt in Kämpfen nicht nur unrealistisch, sondern sieht auch dämlich aus. Diesem Problem wollen die Macher von *Legend: Hand of God* vorbeugen. Je nachdem welcher Widersacher sich Ihnen vor die Keule traut, schlägt, tritt oder verdrischt Ihr Protagonist den Schurken anders. Bei größeren Gegnern hüpft der Krieger hoch, um etwa die Kehle eines Ogers zu erwischen (siehe Bild). Bei kleinen Quälgeistern reichen ein paar gezielte Fußtritte. Diese Technik nennen die Entwickler „Cinematic Combat System". Sie soll wiederholende Schlagabfolgen verhindern und dem Scharmützel mehr Glaubwürdigkeit verleihen. Aber keine Sorge: Zwar lassen die abwechslungsreichen Kampfanimationen vermuten, dass Sie bei der Steuerung mindestens drei Hände für die Maus und sieben für die Tastatur benötigen, jedoch verspricht das Team von Master Creating eine sehr einfache Bedienung. Ob dieses Vorhaben tatsächlich gelingt, sehen wir wohl erst nächstes Jahr.



Der Held springt hoch, um den Hals des Gegners zu erwischen.

»Unbeliebt: Haarspalter.«

Dank seiner Spezialattacken vollführt der Hexer optisch spektakuläre und kämpferisch effektive Angriffe.

THE WITCHER

Schöne Schnittstelle

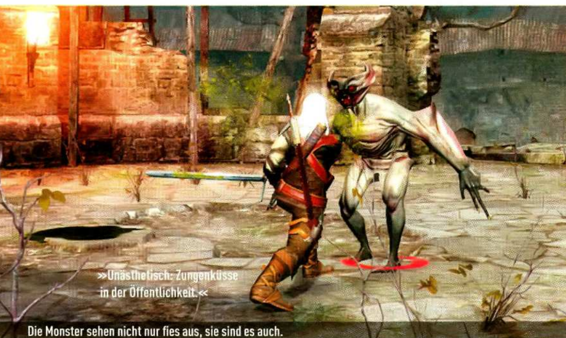
AUF DVD
VIDEO

Trotz des Fantasy-Szenarios verspricht der Entwickler ein actionreiches Spiel für Erwachsene. Wir sahen uns die spielbare Version an.

Terrorismus, Rassismus, Umweltverschmutzung. Die Welt von *The Witcher* geht zugrunde. Und wie in der Realität sind wir, die Menschen, die Wurzel allen Übels. Menschen, die Gnome und Zwerge in Ghettos verbannen und systematisch die Elfen ausrotten. Letztere verstecken sich deshalb in den Wäldern und führen einen Guerillakrieg. Nur die wenigsten Bewohner der Fantasy-Welt erreichen in diesem Chaos das Rentenalter.

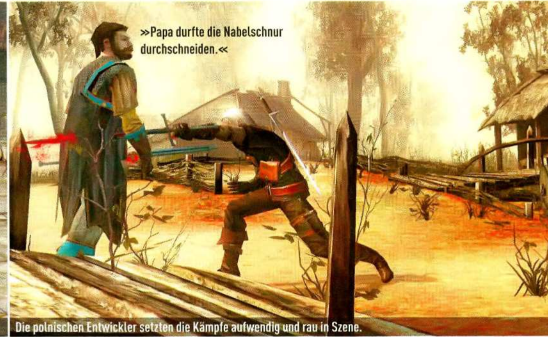
MISSGLÜCKTES EXPERIMENT?

Einer dieser reiferen Herren ist der Hexer Geralt. Nun ja, nicht ganz: Der Bursche altert nämlich nicht. Ein Zauberexperiment fror sein Alter auf etwa Mitte Dreißig ein und verlieh seinem Körper ganz nebenbei eine hohe Dosis Widerstandskraft sowie übermenschliche Reflexe. Dass der Kerl dabei gleichzeitig zu einer gefühllosen Killermaschine mutierte, ist zwar tragisch, für die Zustände der Welt von *The Witcher* jedoch vom Vorteil. Der gute Mann verdient sich seine Brötchen als Monsterjäger. Gegen Bezahlung bringt er, ohne nachzufragen, alles und jeden um die Ecke. Später zumindest. Denn Geralt wacht zu Beginn seines Abenteuers schwach und ohne Gedächtnis aus der Bewusstlosigkeit auf. Sie als Spieler formen ihn nun zu einer eigenen Persönlichkeit, die



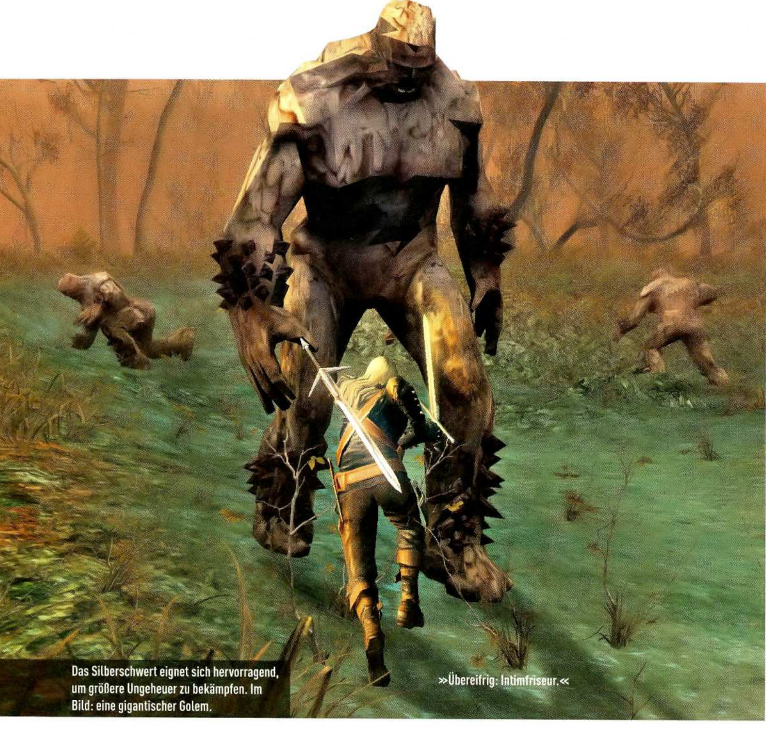
»Unästhetisch: Zungenküsse in der Öffentlichkeit.«

Die Monster sehen nicht nur fies aus, sie sind es auch.



»Papa durfte die Nabelschnur durchschneiden.«

Die polnischen Entwickler setzten die Kämpfe aufwendig und rau in Szene.


Das Silberschwert eignet sich hervorragend, um größere Ungeheuer zu bekämpfen. Im Bild: eine gigantischer Golem.

»Übereifrig: Intimfriseur.«

Lesen bildet!

Die Idee für *The Witcher* leihen die Macher von einer erfolgreichen Roman-Vorlage. Besser: Sie klauen sie. Denn die Bücher kommen aus Polen.

Der Schöpfer der Hauptfigur von *The Witcher* ist der bekannteste polnische Fantasy-Autor Andrzej Sapkowski. Neben seinem Zyklus um den Hexer Geralt erlangte der Schriftsteller unter anderem mit der Trilogie *Narrenturm* große Popularität. Aus dem recht unübersichtlichen Feld des Fantasy-Einheitsbreis hebt sich Sapkowski vor allem durch seinen gewitzten Sprachstil wohltuend hervor. In seinen Universen zieht er des Öfteren polnische Sagen und Erzählungen durch den Kakao und verweist augenzwinkernd auf die Märchen von Hans Christian Andersen und der Gebrüder Grimm. In deutscher Sprache liegen nur zwei seiner drei Hexer-Bücher vor. *Der letzte Wunsch* sowie *Das Schwert der Vorsehung* sind für etwa 20 beziehungsweise 25 Euro zu ergattern, einen Sammelband mit beiden Romanen erhalten Sie für knapp 45 Euro.



Die beiden Geralt-Bände sind auch hierzulande populär.

die verlorenen Gefühle vielleicht sogar wiederentdeckt. Das wird schon werden. Wir PC ACTION-Redakteure machen diese Erfahrung jeden Montag.

ENTSCHEIDUNGSFREUDIG

Erinnern Sie sich an die derbe und raue Insel von *Gothic 2*? So in etwa soll auch *The Witcher* aussehen: Eine riesige, lebendige Kulisse mit mehreren Siedlungen, persönlichen Tagesabläufen der Nichtspielercharaktere und einem hohen Grad an Entscheidungsfreiheit. Im Gegensatz zu *Gothic* beeinflusst Ihr Treiben nicht nur den globalen Abenteuerverlauf, sondern wirkt sich auch auf die Privatsphäre von Geralt aus. Beispielsweise stellt Sie *The Witcher* vor die Wahl, einen Gefangenen freizulassen, zu foltern oder ihm gar das Lebenslicht auszuknipsen. Ihre Gunst oder Missgunst bestimmt, ob der Kerl weiterlebt und Ihren Feinden möglicherweise Ihren Standort verrät. Diese treiben anschließend böse Spielchen mit Ihrer Lebensgefährtin. Oder Sie murksen den Typen ab, sichern sich somit Ihre Fortpflanzung, treffen jedoch später auf die weinende Familie des Verstorbenen und werfen sich den Mord Ihr Leben lang vor. Solche Entscheidungen münden im Finale des Spiels in einer der drei Endsequenzen. Das soll dem ohnehin umfangreichen Abenteuer einen noch höheren Wiederspielwert verleihen.

NICHT GANZ KAMPFLOS

Geralt geht hervorragend mit Stichwaffen um. Zwei davon führt er stets im Inventar: ein Silber- und ein Stahlschwert. Beide verfügen über drei Kampfstile – für schnelle Monster wie Basilisken oder Vampire, für Gruppenschlägereien gegen Zombies und Nixen und für größere Feindexemplare wie etwa Werwölfe. Ach ja: Die Schwerter motzen Sie mit Spezialfähigkeiten auf. Aber erst nächstes Jahr. Alexander Frank

Info: www.thewitcher.com

The Witcher	
GENRE	Action-Rollenspiel
HERSTELLER	CD Project/Atari
FERTIG ZU	85%
ERSCHEINT	Frühjahr 2007
VERGLEICHBAR	Gothic 2, Oblivion

ALEXANDER FRANK

Warum ich mich so auf *The Witcher* freue? „Im Spiel kann man viele faszinierende Frauen treffen. Frauen mit verschiedenen Aussehen und Charakteren, zum Beispiel eine Zauberkunstmeisterin, eine fröhliche Medizinstudentin oder eine verführerische Sängerin. Man kann mit ihnen – so wie mit anderen Figuren im Spiel – Kontakt aufnehmen, Freundschaft schließen und sogar mehr ..." Diese mehrdeutige Aussage der Entwickler lässt mich auf ein Spiel mit einem hohen Spaßfaktor hoffen. Ja, ich bin gerne ein Schwein!


»Das Männchen markiert sein Revier.«

Bei Kämpfen gegen Gruppen visiert der Spieler auf Knopfdruck einen Gegner an.


»„Pinkelt nicht wieder ins Nichtschwimmerbecken, ihr Drecksbälger!"«

Diese für slawische Sagen typischen Ertrunkenen-Zombies sind dem Hexer Geralt nicht freundlich gesinnt.

Dieser Kerker könnte fast aus *The Elder Scrolls 4: Oblivion* stammen. Lecker.

»Germany's next Topmodel geht in die nächste Runde.«

DAS SCHWARZE AUGE: DRAKENSANG

Ein Knochenjob

DSA-Fans kriegen sich vor Freude nicht mehr ein, denn nach zehn Jahren ist endlich Nachschub in Sicht!

Mensch, wie die Zeit vergeht. Zehn Jahre ist es her, dass mit *Schatten über Riva* ein im *Das Schwarze Auge*-Universum angesiedeltes PC-Rollenspiel erschien. Ende 2007 soll mit *Drakensang* endlich das vierte PC-Abenteuer zum Pen-&-Paper-Renner auf den Markt kommen. Entwickelt wir das Spiel in Berlin von Radon Labs, die sich zum Beispiel auch für das durchwachsene *Project Nomads* verantwortlich zeichnen. Das soll aber nicht heißen, dass man *Drakensang* nun skeptisch gegenüberstehen sollte. Auf der Games Convention in Leipzig bekamen wir zwar lediglich einen Trailer serviert, aber der machte einen netten Eindruck. Auch die neuen Screenshots gefallen uns durchaus, wobei die jetzt noch eindrucksvolle Grafik in über einem Jahr wohl nur noch dem Durchschnitt entsprechen dürfte.

AUTHENTISCH

Kommen wir zu den spärlich gesäten Spielmechanik-Informationen. Projektleiter Bernd Beyreuther offenbarte in einem Interview mit RPGDot, dass *Drakensang* eine Art „Baldur's Gate in 3D" darstellt. Ein klassisches Party-basiertes Rollenspiel mit taktischen Kämpfen, die sich jederzeit pausieren lassen. Den Entwicklern ist besonders wichtig, das *DSA*-Gefühl so authentisch wie möglich rüberzubringen. Das geht so weit, dass man zum Beispiel die Karte einer Stadt aus der Pen-&-Paper-Vorlage nahm und diese eins zu eins für das Spiel nachbaute. Vier Original-*DSA*-Autoren sorgen dafür, dass die Story stimmt. Das klassische Regelwerk soll „digitalisiert", das Spiel in Haupt- und Nebenaufträge gegliedert werden. Laut Beyreuther besteht *Drakensang* aus 50 Prozent Kämpfen, 30 Prozent Interaktion und 20 Prozent Erkundung. Eine gesunde Mischung, die auch auf ungefähr 90 Prozent der deutschen Ehen zutrifft. Ahmet Iscitürk

Info: www.drakensang.com

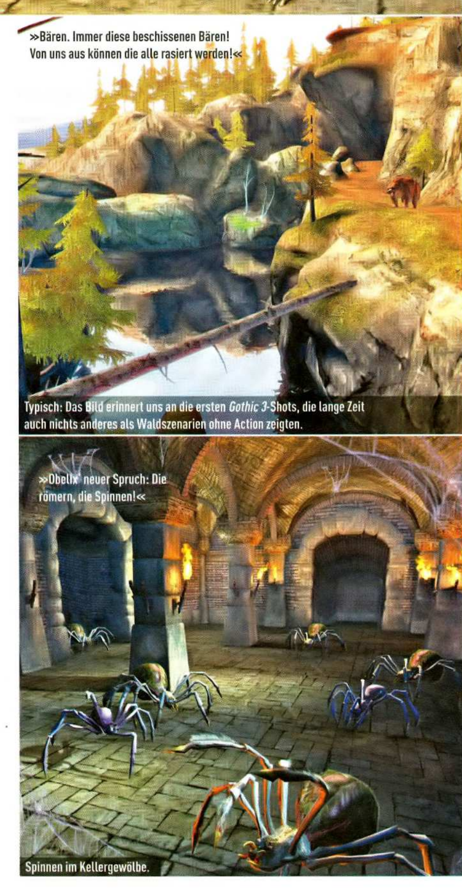
Das Schwarze Auge 4

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Radon Labs/Dtp
FERTIG ZU	30%
ERSCHEINT	Ende 2007
VERGLEICHBAR	Gothic 3, Baldur's Gate

AHMET ISCITÜRK



Ich könnte lügen und so tun, als würden mich Orks, Elfen, Zwergenprinzessinnen und PC-Rollenspiele interessieren. Ich hasse übrigens auch *Der Herr der Ringe*, in Buch- wie in Film-Form. *Das schwarze Auge* kenne ich, weil ich ein alter Sack bin und ungefähr zehntausend Bekannte habe, die *DSA* seit ihrer Kindheit lieben. Die kriegen eine Erektion, sobald man *Drakensang* nur erwähnt – sogar die Weiber. Und was Frauen scharf macht – selbst wenn es Schwarzkittel-Fettbacken sind – kann nicht verkehrt sein.



»Bären. Immer diese beschissenen Bären! Von uns aus können die alle rasiert werden!«

Typisch: Das Bild erinnert uns an die ersten *Gothic 3*-Shots, die lange Zeit auch nichts anderes als Waldszenarien ohne Action zeigten.

»Obelix' neuer Spruch: Die römern, die Spinnen!«

Spinnen im Kellergewölbe.

"Dark Messiah hat mich verzaubert. Die Schwertkämpfe sind so was von spektakulär inszeniert, dass sie selbst nach der x-ten Wiederholung nichts an Faszination einbüßen. Wahnsinn!"
PC Games 08/06

"Das neueste Werk der Franzosen fällt so geil aus, wie das Fahrgestell von Angelina Jolie."
PC Action 08/06

Entfache deinen Zorn

Ab dem 26. Oktober



 Mit dem Schwert, mit Heimtücke, mit Magie... **Stelle dich deinem Schicksal!**

 **Grausame Kämpfe** mit unbarmherzigen und gnadenlosen Gegnern.

 Weiterentwickelte Version von **Valves Half Life 2 Source-Engine.**

 Bahnbrechende **Multiplayer Schlachten** mit bis zu 32 Spielern.





www.darkmessiahgame.com





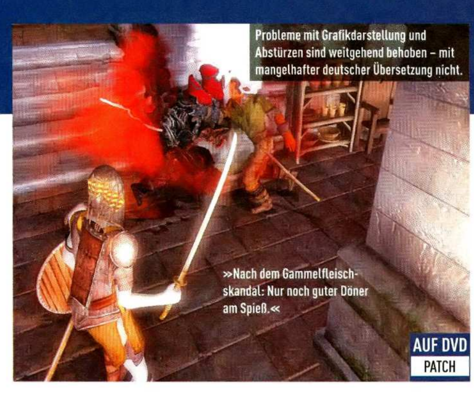
Dark Messiah™
Might and Magic®
ARKANE STUDIOS
Kuju
UBISOFT

TEST

PC ACTION: Die glorreichen Sieben

Es mag es auf den ersten Blick anders erscheinen, doch selbst PC ACTION folgt Regeln. Hier die wichtigsten für Sie zum Auswendiglernen:

1. **Wir wollen Action! Immer!**
Der Titel unseres Magazins ist Programm: Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele. Auf solchen Titeln liegt unser Fokus, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.
2. **Das Leben ist ernst genug!**
Wir bewerten Spielspaß und berichten monatlich über ein Hobby, bei dem Spaß die entscheidende Rolle spielt. Deshalb wollen auch wir Ihnen Spaß bereiten: Lesespaß.
3. **EHRLICHKEIT schreiben wir groß!**
Wegen Sachzwängen entstehen Tests und Vorschauen manchmal nicht unter Laborbedingungen. Wir sagen Ihnen seriös, wann das der Fall ist und aus welchem Grund.
4. **Wir verlängern Ihren Spielspaß!**
Es gibt mehr als nur die neuesten Spiele. Oft noch lange nach dem Verkaufsstart produzieren Hobby-Entwickler teilweise erstklassige Zusatzprogramme, Karten und Mods zu Ihren – und unseren – Lieblingsspielen. Die Besten finden Sie Monat für Monat auf unserem Begleit-Datenträger. Und das seit über zehn Jahren.
5. **Sie sind uns wichtig – und Spiele!**
Wir machen unseren Job schon lange und lieben ihn mehr als die Unsummen, die wir damit verdienen. Trotzdem nehmen wir uns selbst nicht zu wichtig. Unsere Leser und Spitzenspiele dagegen umso mehr. Deshalb spielen wir so lange es geht, um für Sie zu einem möglichst objektiven Urteil zu kommen.
6. **Wir beißen Sie nicht!**
Zumindest nicht, wenn wir schon gegessen haben. Deshalb versuchen wir jeden seriösen Leserbrief auch seriös zu beantworten – nur nicht im Heft! Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade.
7. **Ihre Meinung ist gefragt!**
Wir laden Sie herzlich ein, PC ACTION mitzugestalten. Teilen Sie uns per E-Mail, Post oder auf www.pcaction.de Ihre Meinung mit. Gute Ideen und Vorschläge setzen wir so schnell wie möglich um.



Probleme mit Grafikdarstellung und Abstürzen sind weitgehend behoben – mit mangelhafter deutscher Übersetzung nicht.

»Nach dem Gammelfleisch-skandal: Nur noch guter Döner am Spieß.«

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Update: Olivion

Nach dem Beta-Update für die deutsche Version hat Bethesda endlich die finale Patch-Fassung veröffentlicht.

ROLLENSPIEL | Die wichtigsten Neuerungen: keine. Die Aktualisierung dient nämlich ausschließlich der Beseitigung von Fehlern, wie etwa den Problemen mit Aufträgen. Auch einen sehr ärgerlichen weiteren Bug bügelte der Hersteller aus: Die Einstellungen der Steuerung ließen sich nicht abspeichern. Der Spieler musste nach jedem *Oblivion*-Start die Tasten neu belegen. Das ist quasi so, als müssten Sie vor jedem Geschlechtsverkehr erst ein Kondom überziehen. Spaß beiseite: Nach wie vor ärgert die verhunzte deutsche Übersetzung – da hat sich nichts getan. Alexander Frank

Info: www.elderscrolls.com

Testphilosophie: So blickst du durch!



PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



PC ACTION PREISTIPP
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem fairen Kurs.



PC ACTION BETA-TEST
Unter anderem kommen Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt oft langsam in Schwung, weil anfangs etwa die Server nicht laufen. Wir liefern dennoch alle Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.

Wertung	Hardware	Bedeutung
91 - 100%	1 - 1,49	HERAUSRAGEND: Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	1,5 - 1,99	SEHR GUT: Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	2 - 2,49	GUT: Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70%	2,5 - 2,99	BEFRIEDIGEND: Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
51 - 60%	3 - 3,49	AUSREICHEND: Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50%	3,5 - 3,99	MANGELHAFT: Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
< 40%	4 - 6	UNGENÜGEND: Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

Wertungssystem & Wertungskasten – da schau her!

Auf seriöse und nachvollziehbare Beurteilungen von PC-Spielen können Sie bei PC ACTION vertrauen.

Wertungen sind Philosophiefragen. Insbesondere gilt das dann, wenn emotionale Urteile gefällt werden, wie etwa über den Spaßfaktor eines Spiels. Der fällt individuell unterschiedlich aus, ist nicht hunderprozentig messbar, wie etwa der Bremsweg eines Autos. Kann man ein Spiel beurteilen, indem man die Summe seiner Komponenten betrachtet und dann zusammenrechnet? Wir meinen nein. Spiele wie *Tetris*, mit mieser Grafik, aber genialer Spielmechanik, hätten in so einem System kaum die Chance auf eine Spitzenwertung. Zudem sind einzelne Bestandteile eines Spiels je nach Genre unterschiedlich wichtig. Ein Beispiel: Ein Sportspiel mit verhunzter Steuerung ist nicht spielbar, disqualifiziert sich selbst. Bei Adventures, Ego-Shootern oder Strategiespielen ist die Steuerung dagegen ein weitestgehend standardisierter „Hygienefaktor". Hier rückt die Steuerung nur ins Interesse, sollte diese absolut genial sein oder gar nicht funktionieren. Gedankensprung: Was passiert, wenn Sie mit Freunden aus dem Kino kommen? Sie diskutieren über den Film. Sie reden über die stärksten Szenen und über die Dinge, die Ihnen überhaupt nicht gefallen haben. Bei Spielen ist das ebenso. Die größten und schlimmsten Momente und deren Zahl bleiben haften, sind letztlich Grundlage Ihrer ganz persönlichen Spielspaßwertung. PC ACTION objektiviert durch mehrere Tester pro Titel und exakte Vergleiche innerhalb eines Genres die Ergebnisse dieses Systems, verfährt ansonsten ebenso. Zudem erfahren Sie in unserem Wertungskasten exakt, welche Faktoren dafür verantwortlich sind, dass ein Spiel sein Potenzial nicht voll ausschöpft.



PC ACTION

PREIS	Ca. € 4,99/Monat
TERMIN	17. Januar 1996
GENRE	Action
ENTWICKLER	PC ACTION
VERTRIEB	Computec Media
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Komisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
6 Stammredakteure, 2 leitende Redakteure, 2 Chefredakteure, 1 Stellvertreter, 2 GByte Grips, 1 Prise Humor

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nur hintereinander möglich, denn auf der Toilette sitzt jeder allein. Hoffentlich.

PREIS/LEISTUNG	95%
GRAFIK	86%
SOUND	77%
STEUERUNG	68%
MEHRSPIELER	59%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Unglaublich viel Blödsinn	-20%
Igitt, jetzt zusätzlich seriöse Bildunterschriften	-20%
Tester-Team zu kompetent	-20%
Ich kann die DVD nicht wenden	-20%
Redaktion ist nie nackt zu sehen	-20%

UNGENÜGEND
Krass, konkret, korrekt: Das mögen humorlose Pedanten natürlich nicht.



EINZELSPIELER

Das beschäftigt die PC ACTION-Redaktion in diesem Monat

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur des PC ACTION-Teams die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.

	JOACHIM HESSE	RALPH WOLLNER	ANDREAS BERTITS	AHMET ISCITÜRK	MARC BREHME	LUKASZ CISZEWSKI	HARALD FRÄNKEL	ALEXANDER FRANK
	Ego-Shooter, Action-Adventures	Action-, Sport- & Rennspiele	Echtzeit- & Runden-Strategie, Rollenspiele	Actionspiele & Ego-Shooter	Adventures, Strategie, Maps & Mods	Actionspiele & Mehrspieler-Shooter	Actionspiele & Ego-Shooter	Strategie-, Action- & Rollenspiele
JUST CAUSE	■■■■	■■■■■	■■■	■■■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■■
	James Bond finde ich seit Jahren kacke, aber das rockt!	Obwohl ich nicht auf große Büsche stehe, genau meins!	Ganz nett, aber trotzdem nicht so mein Fall.	*Far Cry* + *GTA* + *Boiling Point* + Kommunisten = Spitzenklasse!	Gefällt mir besser als *GTA: San Andreas.* Unglaublich!	Ein richtiges Spiel für Männer. Wie mich.	Komplett gestört – endlich gibt es mein Leben als Spiel.	So viel Action habe ich nur im Bett. Legen Sie auch Hand an!
LEGO STAR WARS 2: DIE KLASSISCHE TRILOGIE	■■■■■	■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■	■■
	Genial! Für mich als Lego-Fan eine Offenbarung.	Besser als ich gedacht habe. Auch für Erwachsene.	Abgesehen von der Steuerung ein echter Geheimtipp.	Ich liebe es, weil ich als Kind kein Lego hatte.	Da geht mir glatt das Lichtschwert in der Hose auf.	Alles andere als kindisch. Saugeil!	Auf diese Steine können Sie bauen! Einfach witzig.	Ich konnte mit *Star Wars* und Lego noch nie was anfangen.
COMPANY OF HEROES	■■■	■	■■■■■	■	■■■■■	■■■	■■	■■■
	Wow, da bekomme sogar ich Lust auf Strategie.	Ich kann das Thema Zweiter Weltkrieg nicht mehr sehen!	Genial! So müssen Strategiespiele heute sein!	Sieht gut aus, aber das Genre interessiert mich null.	Hammer! Trotz des üblichen Themas ein echter Genuss!	Sieht gut aus, aber ich habe genug von der Thematik.	Wenn mich jemand mit einer Pistole bedroht, spiel ich's.	Das Thema ist doch schon seit Jahren ausgereizt.
JOINT TASK FORCE	■■	■■	■■■■	■	■■■■	■■	■	■■
	Davon hatte ich mir einiges mehr versprochen.	Ganz gute Ideen, trotzdem verstehe ich das Spiel nicht.	Gut, aber da hatte ich noch etwas mehr erwartet.	Siehe ein Kästchen weiter oben.	Die Reporter nerven. Ein Zivilist mehr oder weniger ... ;)	Für mich genau so spaßig wie Dünnpfiff.	Ach bitte, erschießen Sie mich doch einfach.	Das Spiel hätte deutlich besser ausfallen müssen.
DIE GILDE 2	■	■	■■■	■	■■	■	■■	■
	Ich bleib bei den *Sims*, die wirken lebendiger.	Saulangweilig, viel zu niedlich und zu wenig Blut.	Zu komplex, aber trotzdem irgendwie interessant.	Ich würde solche Spiele gern verbieten lassen.	Für Fans super. Für mich so unwichtig wie eine Diät.	Muhahahahaha-hahahahahaha-hahahahahaha-hahahahaha!	Wenn mich jemand mit Tokio Hotel bedroht, spiel ich's.	Keine Titten? Keine Gewalt, kein Blut? Nichts für mich!
BAPHOMETS FLUCH: DER ENGEL DES TODES	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■■	■■■■	■	■■■
	Schade, schade. Adventure-Fans empfehle ich *Tunguska.*	Nicht mein Genre, aber irgendwie süß. Nicht schlecht.	Wie sehr kann man eine Serie noch versauen?	Ganz witzig, aber nicht halb so gut wie Teil 1 oder 2.	Steuerung und Kamera gehören vom *Engel des Todes* verflucht.	Ich liebe *Baphomets Fluch*, trotz der Mängel.	Folgenderma-ßen: Rätsel + Blödsteuerung = abgelehnt.	Irgendwie kommt das nicht richtig in die Gänge.
ANSTOSS 2007	■■	■■■■	■	■	■■	■■■	■■■	■
	Warum gibt es so viele Fußball-Manager?	Ohne Patches nicht spielbar. Ansonsten grundsolide.	Ich glaube, ich muss qualvoll sterben ... röchel.	Siehe zwei Kästen weiter oben und multipliziere das mit zehn.	Siehe *Die Gilde 2.* Gott bin ich heute schreibfaul.	Ganz okay, warte trotzdem lieber auf den FM 2007.	Mein Stein des Anstoßes: Es gibt keine 3D-Spielszenen.	Ich liebe Tabel-lenstatistiken so sehr wie Hodenkrebs.
FIFA 07	■■■■	■■■■	■	■	■	■■■	■■■	■
	Sorry EA, aber ich bleibe bei *Pro Evolution Soccer.*	Ein gutes Fußballspiel mit katastrophalen Torhütern.	Meine Laune sinkt in ungeahnte Tiefen!	Fußball ist scheiße. Genau wie meine Kollegen.	Ich hasse Fußball noch immer. Und sicher für ewig.	Der Torwart zerstört den Spielspaß. Lang lebe *PES*!	Ein Gedicht: Ich habe *NHL 07*, warum sollt' ich Fußball spielen?	Ich liebe Fußball so sehr wie Tabellen-statistiken.

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = ☠💣⊗

Das Gastspiel des Monats

Die Games Convention in Leipzig war super. Vor allem, weil wir unser Idol Shingo „Seabass" Takatsuka trafen.

Wir fanden den Schöpfer von *Pro Evolution Soccer* im Pressebereich von Konami. Sichtlich geschafft saß der japanische Kult-Spielemacher an der Bar – ohne Fluchtmöglichkeit. Für Hesse und Wollner ein Traum, konnten Sie doch den Meister auf einige Minifehler in seinem Spiel hinweisen. Da Seabass (fast) nur japanisch spricht, kommunizierte man via Dolmetscher. Nach etlichem Hin und Her richtete sich Seabass direkt an uns: „I understand. I will change." Ob er uns nur höflich loswerden wollte? Egal, wir sind glücklich! Herr Hesse noch etwas mehr als Herr Wollner, gewann er doch das erste Spiel *Pro Evo 6* mit 1:0.



»Einen Kurzen, bitte!«

Jo Hesse, Shingo „Seabass" Takatsuka und Ralph Wollner bei Konami.

Spielereferenzen

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

Titel	Hersteller	Ausgabe
ACTIONSPIEL		
GTA San Andreas	Rockstar Games	08/2005
Mafia	Illusion Softworks	09/2002
Max Payne 2	Remedy	12/2003
ACTION-ADVENTURE		
Splinter Cell 3: Chaos Theory	Ubisoft	05/2005
Thief 3: Deadly Shadows	Ion Storm	07/2004
Tomb Raider: Legend	Crystal Dynamics	05/2006
ACTION-ROLLENSPIEL		
Deus Ex	Ion Storm	08/2000
Dungeon Siege 2	Gas Powered Games	10/2005
Freedom Force vs The 3rd Reich	Irrational Games	06/2005
ADVENTURE		
Geheimakte Tunguska	Animation Arts/Fusionsphere	10/2006
Ankh	Deck 13	01/2006
Dreamfall: The Longest Journey	Funcom	08/2006
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1503	Sunflowers	12/2002
Das achte Weltwunder	Funatics	05/2003
Siedler 5: Das Erbe der Könige	Blue Byte	01/2005
ECHTZEIT-STRATEGIE		
Company of Heroes	Relic Entertainment	11/2006
DHdR: Schlacht um Mittelerde 2	EA Games	04/2006
Spellforce 2	Phenomic	05/2006
EGO-SHOOTER		
Far Cry	Crytek	05/2004
Half-Life 2	Valve	12/2004
Prey	Human Head Studios	09/2006
FLUGSIMULATION		
Comanche 4	Novalogic	01/2002
Flight Simulator 2004	Microsoft	10/2003
IL-2 Forgotten Battles	Ubisoft	04/2003
MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield 2	Digital Illusions	08/2005
Quake 4	Raven Software/id	12/2005
Unreal Tournament 2004	Epic/Digital Extremes	05/2004
ONLINE-ROLLENSPIEL		
Everquest 2	Sony Online	02/2004
Guild Wars: Factions	NC Soft	07/2006
World of Warcraft	Blizzard	02/2005
RENNSPIEL		
DTM Race Driver 3	Codemasters	04/2006
GT Legends	Simbin	11/2005
Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	01/2006
ROLLENSPIEL		
Star Wars: KotOR 2	Lucas Arts	04/2005
The Elder Scrolls 4: Oblivion	Bethesda Softworks	06/2006
Vampire: Bloodlines	Troika Games	02/2005
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Civilization 4	Firaxis	01/2006
Rome: Total War	Activision	11/2004
Heroes of Might and Magic 5	Nival Interactive	07/2006
SONSTIGE SIMULATIONEN		
Sid Meier's Pirates!	Firaxis	02/2005
Die Sims 2	Maxis	10/2004
The Movies	Lionhead	01/2006
SPORTMANAGER		
Anstoß 4 Edition 03/04	Ascaron	12/2003
Fußball Manager 2005	Electronic Arts	11/2004
Heimspiel 2006	Greencode	07/2006
SPORTSPIEL		
Madden NFL 07	EA Kanada	11/2006
NHL 07	EA Sports	11/2006
Pro Evolution Soccer 5	Konami	12/2005
TAKTIK-SHOOTER		
Ghost Recon: Adv. Warfighter	Grin	07/2006
Rainbow Six 3: Raven Shield	Red Storm	11/2003
SWAT 4	Irrational Games	05/2005
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	Jowood	04/2002
Port Royale 2	Ascaron	06/2004
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	01/2004

Im Laufe Ihres digitalen Abenteuers jagen Sie vermutlich mehr Autos in die Luft, als Sie je in Ihrem Leben fahren.

»Hieß früher Raider: Pick-up.«

Fahrzeuge wie dieser mit Raketenwerfern bestückte Jeep leisten bei der Befreiung von Dörfern gute Dienste.

JUST CAUSE

Stuntfester Latino

AUF DVD VIDEO

AUF AB 18-DVD XL-VIDEO

Ein riesiger Inselstaat, Sonne, Meer und eine Revolte gegen den Machthaber: Wir prüften, ob die Ballerei revolutionären Spielspaß bietet.

Regime Change in 7 Days (Regimewechsel in sieben Tagen): So lautet der Titel eines Buches für Spezialagenten aus dem Land der begrenzten Unmöglichkeiten, das Ihre scharfe Kollegin im Bikini in *Just Cause* gemütlich durchblättert. Die Dame sonnt sich am Strand des fiktiven Inselstaates San Esperito, während Sie das Regime des fiesen Diktators Mendoza stürzen. Warum gerade Sie? Weil Ihr digitaler Hintern einem Spezialagenten gehört: Rico Rodriguez, eine Mischung aus einem Vollblutmacho und einer halben Elvis-Frisur mit der charismatischen Stimme eines Dieter Bohlen. Gut, so schlimm klingt der Protagonist gar nicht. Aber seine markigen Sprüche à la „Ich mache keine Fehler, Senőr", bringt zumindest der deutsche Synchronsprecher sehr milchbubihaft rüber. Das macht jedoch wenig aus, denn in *Just Cause* lässt Rico statt seines Mundwerks meist die Wummen sprechen. Männer sind so!

ALLER ANFANG IST SCHWER

Ihre Befreiungstour beginnt mit einem Sprung in die Tiefe. Ein Flugzeug wirft Ihren Helden einige Hundert Meter über der Insel ab. Sie rasen auf die Erde zu und ... stopp! Vergessen Sie nicht den Fallschirm. Öffnen Sie das gute Ding, sonst besteht für Ihren Helden nach der Landung Verwechslungsgefahr mit Jürgen Möllemann. Zumindest geht es uns so. Denn als der Verfasser dieser Zeilen zum ersten Mal aus dieser Höhe die Insel von San Esperito erblickt, bemerkte er trotz vor Staunen weit rausrollender Augäpfel nicht den Hinweis zum Öffnen des Fallschirms. Beim zweiten Versuch klappte es besser. Elegant und graziös schwebt Rico auf die Insel zu, landet am Strand und trifft prompt seinen Auftraggeber. Für Begrüßungsumarmungen bleibt keine Zeit, denn eine Armee wütender

Fliegender Wechsel

Einstiegshilfe war gestern: In *Just Cause* springen Sie über Autodächer wie ein Rammler über die Karnickeldamen.



Zeit für eine neue Karre! Flugs schwingt sich Rico Rodriguez aufs Dach. Angenehmer Nebeneffekt: Föhnfrisur.

Ganz schön zugig hier oben! Mit einem Greifhaken unter dem Fallschirm suchen Sie sich in Ruhe den nächsten Leihwagen aus.

Haben Sie sich ein passendes Vehikel ausgesucht, zieht sich Rico mit dem Haken an das Auto und landet auf dem Dach.



»Kein gutes Rennspiel ohne Räder und Hupen.«

Die Animationsqualität der Zwischensequenzen ist nicht überragend. Dafür kommt der Humor nicht zu kurz – siehe Buchtitel *Regime Change in 7 Days* (Regimewechsel in sieben Tagen).

»Zieleinlauf: Der Marathon-Mann.«

Staatssicherheitskräfte taucht wie aus dem Nichts auf und verwandelt den paradiesisch anmutenden Badeort mit Kugeln und Handgranaten in einen Kriegsschauplatz. Eine solche Übermacht ist selbst für Spezialagenten eine Nummer zu groß. Also springen Sie hinter die Bordkanone eines Pick-ups und pumpen Ihre Verfolger mit Blei voll, während Ihr Chef die Karre durch die Straßen von San Esperito zu einem Geheimversteck steuert. Richtig viel Action für den Anfang!

FEINDLICHE ÜBERNAHME

Derartige Adrenalinschübe begleiten Sie durch das ganze Spiel. In einem von Diktatur, Drogenkriegen und Rebellenaufständen geplagten Land geht das gar nicht anders. Vier Parteien knipsen sich im Kampf um die Vorherrschaft gegenseitig die Lichter aus. Neben der Garde des Präsidenten mischen zwei Drogenkartelle sowie die Aufständischen mit. Während Rodriguez die Staatsfuzzis sowie eine der beiden Koks-Fraktionen um jeden Preis meiden sollte, vergeben die anderen Gruppierungen Aufträge. Besonders spannend fallen die Befreiungsmissionen aus. Über das ganze Land verstreut warten etliche Revoltenanführer auf Ihre Hilfe. Sprechen Sie einen an, formiert sich wie auf Befehl eine kleine Truppe Aufständischer und marschiert Richtung Dorfzentrum. Nun geht alles ganz schnell: Ihre Mitkämpfer rücken vor, die Inselpolizei eröffnet das Feuer. Mehrere Dutzend Männer sind in einem Schusswechsel verwickelt. Kugeln pfeifen Ihnen um die Ohren, Handgranaten jagen Fahrzeuge und Menschengruppen in die Luft, wilde Schreie dringen an Ihre Ohren. Als eine Explosion in der Nähe des Spezialagenten diesen kurz zu Boden reißt, verstopft der Detonationsschock

Weil Beifahrer eh nur nerven und das Radio verstellen, lässt Rico sie aussteigen. Während der Fahrt. Per Fußtritt.

Testlogbuch
Just Cause



Motivierend, aber zu wenig Abwechslung.

ALEXANDER FRANK

DIENSTAG, 29.08.2006 | 12:30 Uhr
Der Postbote klingelt mich aus dem Mittagsschlaf. Die Testversion von *Just Cause* landet auf meinem Schreibtisch. Während der Installation gehe ich meinem Redaktionsalltag nach. Doch meine Lieblingspornoseite meldet einen Fehler.

DIENSTAG, 29.08.2006 | 13:00 Uhr
Die ersten Szenen flutschen über den Bildschirm. Von Beginn an halten die Action-Einlagen sogar den Kollegen Ralph Wollner vom Arbeiten ab. Er schaut mir über die Schulter, statt seine Artikel vom Praktikanten schreiben zu lassen.

MITTWOCH, 30.08.2006 | 19:45 Uhr
Ich befreie die ersten Dörfer aus den Regierungshänden, später folgen ganze Provinzen. Die Macht des diktatorischen Despots schwindet spürbar. Chefdenker (= er denkt, er ist der Chef) Joachim Hesse macht nämlich gerade Feierabend *[Anm. d. Chefred: Ich denke, ich weiß jetzt, wer nächste Woche die Toiletten sauberleckt]*. Ganz toll! Und wer erledigt jetzt seine Drecksarbeit? Die Putzfrau will schließlich auch nach Hause!

FREITAG, 01.09.2006 | 15:00 Uhr
Die Hauptmissionen von *Just Cause* sind wirklich zum Heulen. Als ich im Beisein des Kollegen Lukasz C. eine Koks-Plantage ausräuchere, bricht der arme Kerl in Tränen aus. Seine Unterlippe zittert, die Stimme klingt piepsig und irgendwie beleidigt. Wahrscheinlich fällt ihm der Entzug von seinen Pillen nicht leicht. Mir egal, ich spiele weiter, hüpfe von einem Autodach zum anderen, kapere Fahrzeuge, Schiffe, Hubschrauber und rase damit durch die 32x32 Quadratkilometer große Spielfläche. Genial!

MONTAG, 04.09.2006 | 12:45 Uhr
Seit ich *Just Cause* spiele, häufen sich die Beschwerden von Kollegen. Es ist nämlich kein Volontär mehr da, der ihnen Kaffee serviert. Die neue Praktikantin heult sich ebenfalls bei mir aus. Sie vermisst ihre tägliche Brustkrebsvorsorgeuntersuchung. Aber dafür habe ich keine Zeit! Ich muss San Esperito von der fiesen Regierung befreien! Und anschließend die Missionen für das Drogenkartell erledigen. Später stellt sich heraus, dass die Aufträge sich nicht großartig unterscheiden. Egal.

DAS ROCKT DICH WEG!

Fahren und Schießen: In San Esperito ist immer was los.

DAS KOTZT DICH AN!



Die Polizei sperrt lediglich eine einzige Autobahnspur.



In einer Mission sollen Sie einen Panzer beschaffen. Aufgrund der Fahrzeugsteuerung eine harte Nummer!

Rico übergibt den erbeuteten Geldkoffer an seine Auftraggeberin.

An diesem Stuntpunkt haben Sie die Wahl, ins Boot zurück zu springen oder mit ihrem Gleitschirm davon zu fliegen.

kurzzeitig Ihr Gehör. Wieder auf den Beinen, schleichen Sie um die Häuser und nähern sich der ersten Straßensperre. Diese sprengen Sie, sonst endet Ihre Lokalrevolution in einer kleinen Schießerei. Rico schleudert einige Handgranaten auf die Blockade und geht in Deckung. Sekunden später wirbelt eine Masse aus Betonstücken, Holzbrettern und Soldaten durch die Gegend. Geschafft! Die erste Straßensperre fällt, die Miliz flieht panisch zum nächsten Versteck. Doch auch dieser hält nicht lange. Als einer der Gegner seine Handgranate in unsere Richtung befördern will, wechselt Rodriguez per Mausklick in die Schulterperspektive. Diese Ansicht ermöglicht genaueres Zielen. Ein Schuss auf das Wurfgeschoss lässt buchstäblich die Bombe platzen. Die Granate explodiert fast noch in gegnerischer Hand, Feinde und Gegenstände in ihrem Detonationsradius erlernen die Grundlagen des Tiefflugs. Nach dem ohrenbetäubenden Knall fällt auch die zweite Absperrung. Bei der dritten Blockade nutzt der Spezialagent gnadenlos einen taktischen Fehler der Polizei aus. Die Sicherheitskräfte rücken nämlich mit einem Wagen vor. Ricos Maschinengewehr durchsiebt die Reifen und bringt den Jeep direkt vor der Betonmauer zum Stillstand. Vier Bleisalven später fängt die Karre Feuer. Die Miliztypen retten ihre korrupten Hinterteile und werfen sich aus dem Auto auf den Boden, doch es ist zu spät. Die letzte Kugel sprengt das Fahrzeug und reißt die Straßensperre mit. Rico Rodriguez nutzt die allgemeine Verwirrung und rennt auf den Fahnenmast hinter der Blockade zu. Im nächsten Moment löst die Flagge der Rebellen das Präsidentenwappen ab. Die Bevölkerung jubelt, der Agent kassiert Sympathiepunkte. Das Dorf ist befreit, die politische Situation dieser Teilinsel schlägt für die Rebellen um. Mission erfolgreich beendet!

Drei Gründe für einen Aufstand

Aller guten Dinge sind drei ... Motive, warum Revolutionen zu den beliebtesten Zeitvertreiben der Menschheit zählen.

Erotik



Revolutionen wie die sexuelle fanden statt, weil sich die Bevölkerung langweilte. Schuld daran: Der Staat zensierte die Medien. Heute machen nur wir das noch, um Sie zu ärgern.

Politik



Zahlreiche Herrscher verloren ihren Kopf, weil sie sich beim Volk unbeliebt gemacht hatten. Heute läuft's anders: Das Volk bringt sich aus Verzweiflung über seine Meister selbst um.

Musik



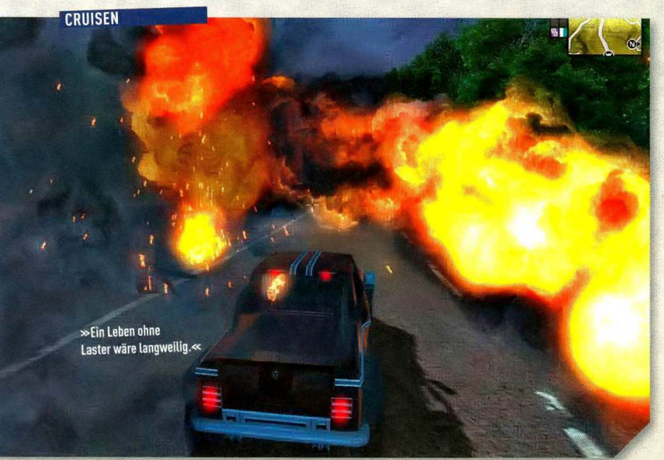
Dank Volksmusik, Dieter Bohlen oder Hip-Hop sondern sich Menschenmassen von der Heile-Welt-Mucke ab. Ob sie dabei in die richtige Richtung flüchten, bleibt bis heute unklar.

Fotos: action press

So spielt sich Just Cause

Auf den Inseln von San Esperito gibt es weder Kaffee noch Tabak. Dafür aber andere Sachen, die das Leben in *Just Cause* schöner machen.

CRUISEN



Faustregel: Schnappen Sie sich alles, was Räder hat. Faust-Regel: Wenn der Besitzer damit nicht einverstanden ist, müssen Sie schlagkräftige Überzeugungsarbeit leisten. So kommen Sie leicht an die coolen Karren und beeindrucken die Mädels.

BALLERN



Meinungsverschiedenheiten klären Sie in San Esperito unmissverständlich: Wer zuerst stirbt, hat Unrecht. Zum Einsatz kommt dabei einfach alles: Von simplen Pistolen über Granaten bis zu Raketenwerfern.

REVOLTIEREN



Um den Regimewechsel klarzumachen, befreien Sie in jeder Provinz Dörfer von der Regierungsmacht. Nach mehreren Kampfetappen hissen Sie dann final Ihre Flagge.

RASEN



Eine nette Dreingabe: Immer wieder schlüpfen Sie in die Haut eines Möchtegern-Schumis und liefern sich Rennen gegen die Zeit. Aufgrund der schwachen Fahrzeugsteuerung landen Sie öfter im Wald als Takuma Sato.

FLIEGEN

Flyer sind meist sehr nervig, in *Just Cause* dagegen sehr willkommen. Aus einigen Flugzeugen und Helis können Sie auch ballern! Und wenn die Luft doch zu dünn wird: per Fallschirm runter!

FIESE TRICKS

Erfolgreiche Aufträge wie diese Befreiungsmission knabbern am Einfluss von Präsident Mendoza. Und dieser erstreckt sich auf satte 34 Mini-Inseln. Für ein reales Land wäre San Esperito mit seinen 1.024 Quadratkilometern viel zu klein. Jenseits des Monitors finden auf dieser Fläche jedoch knapp 250 Siedlungen Platz. Um die Welt auf zwei Beinen zu erkunden, benötigt Rico mehrere Spielwochen. Und da ein *Just Cause*-Tag ganze 25 Minuten Realzeit verschlingt, würde ein „Regimewechsel in sieben Tagen" jegliche Legislaturperiode des amtierenden Diktators überdauern. Deshalb besteigt Rico in bester *GTA*-Manier 89 fahr-, flieg- oder schwimmbare Untersätze wie Motorräder, Boote, Busse, Sportwagen, Helikopter oder Flugzeuge. Diese Fortbewegungsmittel schnappen Sie sich direkt im Freien. Den rechtlichen Eigentümer befördern Sie gegebenenfalls mit einem Fußtritt aus der Beifahrertür. Doch während Rodriguez mit den Maschinen in der Luft und auf dem Wasser ganz gut klarkommt, steuert er Jeeps, Pick-ups oder Buggys wie ein Daniel Küblböck auf Gurkentrip: Die Fahrzeuge reagieren auf die Tastatursteuerung allergischer als menstruierende Frauen auf männliche Annäherungsversuche. Wer hier die Kurve kriegen will, sollte geschickt lenken: In *Just Cause* enden die Fahrten aber angesichts des alles andere als intuitiven Fahrverhaltens häufig im Desaster. Das Ganze hat wortwörtlich einen Haken: Kurz nach Beginn Ihres Revolutionsfeldzugs erhält Rico eine Seil-Pistole, mit der er sich Spider-Man-ähnlich an ein beliebiges Fahrzeug ketten kann. Das sieht nicht nur cool aus, es hat auch einen praktischen Zweck. Etwa bei einer Verfolgung. Der Zielwagen flitzt recht flott über die Bergstraße, Ihre langsame Karre mit Trabbi-Flair kommt kaum hinterher. Also schwingen Sie sich aufs Dach und feuern die Kanone auf das gegnerische Fahrzeug. Der Haken beißt sich im Rahmen fest, das Seil spannt sekundenschnell an. Genauso hurtig öffnet Rodriguez seinen Fallschirm und schwebt wie ein Luftdrache hinter dem Untersatz des Gejagten. Auf diese Weise überbrückt der Agent als blinder Passagier viele Kilometer, denn die Geschichte funktioniert auch mit einem Hubschrauber – damit lässt er sich durch den ganzen Luftraum von San Esperito ziehen. Überhaupt sind deratige Aktionen ein tragendes Element von *Just Cause*. Jedes Fahrzeug, Boot oder Flugzeug verfügt über einen sogenannten Stunt-Punkt. Per Knopfdruck springt Ihr Held auf den Bug einer

Vergleich

GTA: San Andreas



PRO + CONTRA
- + Enorme Abwechslung
- + Gigantische Spielwelt
- + Brillanter Soundtrack
- – Durchwachsene KI

93% EINZELSPIELER

Just Cause



PRO + CONTRA
- + Feines Südamerika-Flair
- + Große Bewegungsfreiheit
- – Miese Fahrzeugsteuerung
- – Viele Zufallstode



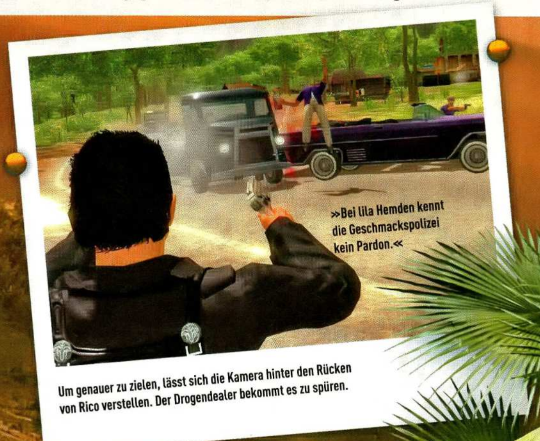
81% EINZELSPIELER

Boiling Point: Road to Hell



PRO + CONTRA
- + Riesige Spielwelt
- – Grafisch unspektakulär
- – Schwache KI
- – Lahmes Missionsdesign

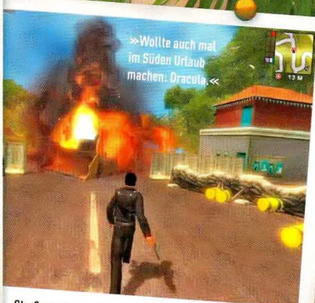
75% EINZELSPIELER



Um genauer zu zielen, lässt sich die Kamera hinter den Rücken von Rico verstellen. Der Drogendealer bekommt es zu spüren.



Weiße Pfeile markieren den Auftraggeber, damit Sie sich in der großen Spielwelt von San Esperito nicht verlaufen. Eine weitere Hilfe: der Raketenwerfer.



Straßensperren wie dieser Bulldozer sollen Sie am Weiterkommen hindern. Da ist hartes Durchgreifen angesagt.

ALEXANDER FRANK

Mein erster Eindruck von *Just Cause* war brillant. Bisher beschränkten sich ja meine Südamerika-Erfahrungen darauf, den Argentiniern bei der WM eine gute Heimreise zu wünschen und unsere Praktikantinnen zum Kaffeeholen zu verdonnern. Nun kommt aber richtig Leben in die Bude! Als Rico Rodriguez den Komplettrevoluzzer inklusive Schäferstündchen zu geben, macht Laune. Die Handlung ist herrlich klischeehaft und San Esperito lädt immer wieder zum Erkunden ein. Bald nutzt sich jedoch der Überraschungseffekt der ersten Stunden mit der schon fast übertrieben glänzenden Grafik ab. Dann nervt die Steuerung und der oft plötzliche Exitus des Helden. Ein cooler Soundtrack zur Raserei fehlt ebenfalls.

Yacht oder klammert sich am Heck eines Helikopters fest. Bei besonders spektakulären Flügen oder Sprüngen stellt das Spiel ähnlich wie in *Need for Speed: Most Wanted* das Geschehen aus einem anderen Blickwinkel und in Zeitlupe dar. Das sieht spektakulär aus, Belohnungen gibt es für solche Kunststücke nicht.

STEUERFREI

Trotz seiner 290 Missionen erreicht *Just Cause* nicht die Abwechslung etwa eines *GTA: San Andreas*. Die Nebenaufträge des Drogenkartells und der Rebellen verlaufen häufig nach wiederkehrenden Mustern. Sie bringen die Person A am Ort B um die Ecke, verfolgen Fahrzeuge oder holen Gegenstände ab. Vilefältiger geht es in den Hauptmissionen ab. Hier jagen Sie im Hubschrauber einen Nazi-Wissenschaftler, zerstören Kokain-Plantagen oder jagen Kraftwerke zum Teufel. Nach 21 Einsätzen ist der Handlungsstrang jedoch zu Ende und die Motivation für die Sekundäraufgaben lässt nach.

Ein weiterer Kritikpunkt: Die künstliche Intelligenz geizt mit Anwesenheit. Die Gegner sind reines Kanonenfutter, die Autos krachen häufig ineinander und ein Hubschrauber pflügt mit seinen Geschossen eher den gesamten Erdboden um Rico herum, statt ihn mit wenigstens einer Kugel zu kratzen. Nichtsdestotrotz: Die Action passt schon! Leerlaufphasen gibt es nur, wenn Sie die riesige Inselwelt zu Fuß erkunden. Aber wer macht das schon? Alexander Frank/Christian Burtchen

Info: www.justcausegame.com

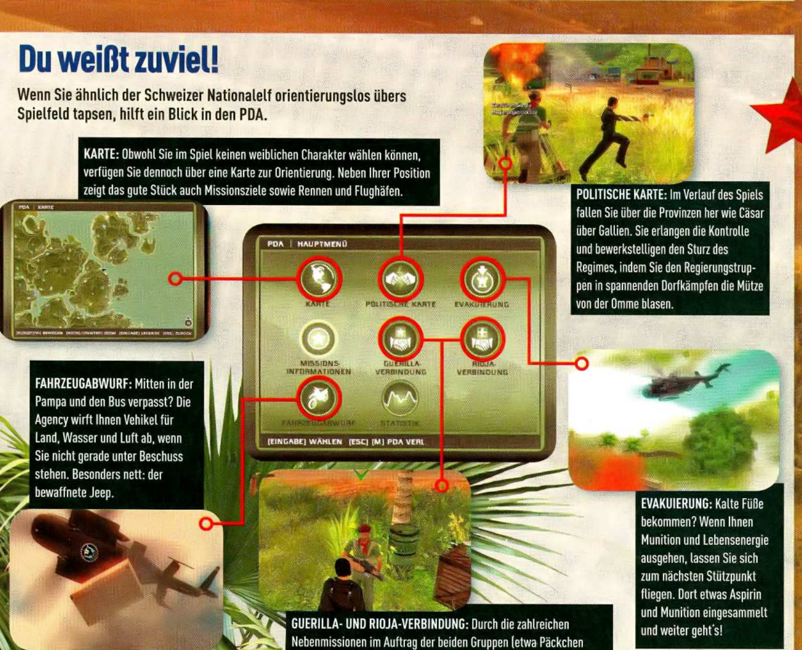


HARALD FRÄNKEL

Die Entwickler nehmen offensichtlich sich selbst und ihr Produkt nicht *zu* ernst. Deshalb fühlt es sich so locker und leicht an, als würde es in Milch schwimmen. Das gefällt mir! Wobei ich mit leicht eher fluffig meine und nicht einfach, denn die Speicherpunkte und unglücklichen Bildschirmtode gehen mir dann doch etwas auf die Nerven. Trotzdem: Weil ich die *GTA*-Serie nicht mehr sehen kann – und das liegt keinesfalls daran, dass ich blind geworden bin – kam mir *Just Cause* gerade recht. Das Gehopse von Autodach zu Autodach, die Stunts und die lustigen Flugeinlagen taugen mir. Dass ich immer neue Vehikel und Waffen ausprobieren darf, hält mich trotz müder Nebenmissionen eine Zeit lang bei der Stange.

Du weißt zuviel!

Wenn Sie ähnlich der Schweizer Nationalelf orientierungslos übers Spielfeld tapsen, hilft ein Blick in den PDA.



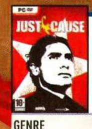
KARTE: Obwohl Sie im Spiel keinen weiblichen Charakter wählen können, verfügen Sie dennoch über eine Karte zur Orientierung. Neben Ihrer Position zeigt das gute Stück auch Missionsziele sowie Rennen und Flughäfen.

POLITISCHE KARTE: Im Verlauf des Spiels fallen Sie über die Provinzen her wie Cäsar über Gallien. Sie erlangen die Kontrolle und bewerkstelligen den Sturz des Regimes, indem Sie den Regierungstruppen in spannenden Dorfkämpfen die Mütze von der Omme blasen.

FAHRZEUGABWURF: Mitten in der Pampa und den Bus verpasst? Die Agency wirft Ihnen Vehikel für Land, Wasser und Luft ab, wenn Sie nicht gerade unter Beschuss stehen. Besonders nett: der bewaffnete Jeep.

EVAKUIERUNG: Kalte Füße bekommen? Wenn Ihnen Munition und Lebensenergie ausgehen, lassen Sie sich zum nächsten Stützpunkt fliegen. Dort etwas Aspirin und Munition eingesammelt und weiter geht's!

GUERILLA- UND RIOJA-VERBINDUNG: Durch die zahlreichen Nebenmissionen im Auftrag der beiden Gruppen (etwa Päckchen abholen oder bleierne Abschiedsbriefe zustellen) steigen Sie in der Rangfolge. Als Belohnung winken Wummen und Wagen.



Just Cause

PREIS Ca. € 45,-
TERMIN 22. September 2006

GENRE	Action
ENTWICKLER	Avalanche
VERTRIEB	Eidos
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,4 GHz, 512 MByte RAM, 64-MByte-Grafikkarte, 800 MByte HD, Windows 2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nichts da! *Just Cause* erfüllt den Traum von der einsamen Insel.

PREIS/LEISTUNG	82%
GRAFIK	83%
SOUND	74%
STEUERUNG	72%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Viele Fahrzeuge brechen aus	- 7%
Missionsstruktur zu vorhersehbar	- 5%
Personen und Fahrzeuge verschwinden im Nichts	- 4%
Speichern nur an vordefinierten Orten möglich	- 3%

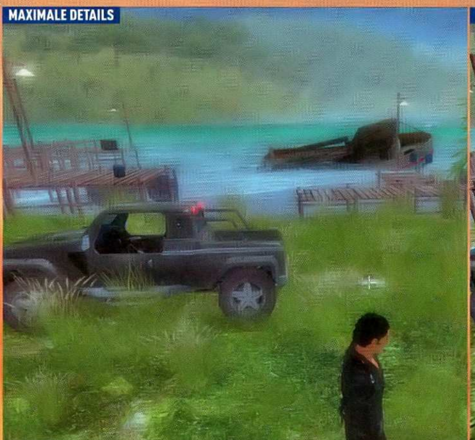
SEHR GUT
Klischeehafter, aber aufregender Regimewechsel mit Nonstop-Action.

81% EINZELSPIELER

Prüfstand: Just Cause

Obwohl das technische Fundament des Actionspiels gleichzeitig für PC und Konsole entwickelt wurde, ist vor allem die Optik sehenswert. Und die fordert Tribut: Der Titel läuft erst auf einem PC der oberen Mittelklasse ruckelfrei.

MAXIMALE DETAILS



Die Vegetation am Boden fällt üppig aus und die Texturen für das Gelände und die Objekte sind detailliert. Zur realistischen Wasserdarstellung kommt der per Post-Effekt gerenderte Weichzeichner.

MINIMALE DETAILS



Das Gelände ist kaum mit Gras verziert und die Bodentextur wirkt sehr grobpixelig. Die Darstellung des Pixelnasses fällt sichtbar schlichter aus und auch der Weichzeichner-Effekt ist nicht vorhanden.

Tuning-Tipps

Um *Just Cause* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- 3,5 Gigahertz
- 1 Gigabyte Arbeitsspeicher
- Geforce 7900 GT/Radeon X1900 XT

Mit 2 Gigahertz, 512 MByte Arbeitsspeicher und Geforce 6600/Radeon 9600 XT sollten Sie:

- Die Optionen „Post-Effekte", „Hitzeflimmern" und „Bewegungsunschärfe" ausschalten
- Mit einer Auflösung von 800x600 spielen
- Eine niedrige Auflösung der Texturen wählen
- Unter „Wasserqualität" „Geländedetails" und „Detailtiefe" jeweils „Niedrig" einstellen

Mit 3 Gigahertz, 1 GByte Speicher und Geforce 6800 GT/7600 GT/Radeon X1800 GTO sollten Sie :

- Die Option „Post-Effekte" aktivieren
- Die Optionen „Hitzeflimmern" und „Bewegungsunschärfe" ausschalten
- Als Bildschirmauflösung 1.024x768 einstellen
- Mit einer hohen Auflösung der Texturen spielen
- Die Geländedetails auf „Mittel" verringern
- Bei „Wasserqualität" die Option „Hoch" einstellen
- Die „Detailtiefe" auf „Mittel" reduzieren
- Die Kantenglättung und den anisotropen Texturfilter im Treiber deaktivieren

Mit 3,5 Gigahertz, 2 GByte Hauptspeicher und Geforce 7900 GTX/Radeon X1900 XTX sollten Sie:

- „Post-Effekte", „Hitzeflimmern" sowie die „Bewegungsunschärfe" aktivieren
- Als Auflösung 1.280x1.024 wählen
- Unter „Texturauflösung", „Geländedetails", „Wasserqualität" und „Detailtiefe" „Hoch" einstellen
- Eine zweifache Kantenglättung im Grafikkarten-Treiber einschalten
- Mit einem vierfachen anisotropen Texturfilter spielen

Das *Just Cause*-Menü: Grafik-Einstellungen

1 Post-Effekte/Hitzeflimmern/Bewegungsunschärfe: Ist Ihr 3D-Beschleuniger zu leistungsschwach für diese nachträglich per Pixel-Shader berechneten Effekte, schalten Sie entweder das Hitzeflimmern und die Bewegungsunschärfe ab (Geforce 6800 GT/Radeon X1800 GTO) oder deaktivieren alle Post-Effekte (Geforce 6600/Radeon 9600 XT).

2 Auflösung: Spielen Sie mit einer Geforce 6600 oder Radeon 9600 XT, verringern Sie die Auflösung auf 800x600. Ab einer Geforce 6800 GT/Radeon X1800 GTO sollten Sie 1.024x768, mit einer Geforce 7900 GTX/Radeon X1900 XTX sogar 1.280x1.024 einstellen.

3 Texturenauflösung: Da sich die Optik bei einer niedrigen Texturauflösung deutlich verschlechtert, empfehlen wir die Option „Niedrig" nur Spielern mit einer Einsteiger-Grafikkarte wie Geforce 6600/Radeon 9600 XT.

4 Geländedetails: Je mehr Grünzeug und anderer Zierrat zu sehen sind, desto mehr ackert Ihre Grafikkarte. Erst Geforce 7900 GT/X1900 XT besitzen ausreichend Leistung für alle Details.

5 Wasserqualität: Für eine optimale Wasserdarstellung mit Reflexionen benötigen Sie mindestens eine Geforce 6800 GT/Radeon X1800 GTO.

6 Detailtiefe: Spieler mit langsamen Grafikkarten wie Geforce 6600 oder Radeon 9600 XT wählen für mehr Geschwindigkeit „Niedrig".

GRAFIK-EINSTELLUNGEN

1	> Post-Effekte	Aus	Ein
	Hitzeflimmern	Aus	Ein
	Bewegungsunschärfe	Aus	Ein
2	Auflösung *	640x480	
3	Texturenauflösung *	Niedrig	
4	Geländedetails *	Niedrig	
5	Wasserqualität *	Niedrig	
6	Detailtiefe *	Niedrig	
	Standardeinstellungen		

[LINKS] [RECHTS] WÄHLEN [ESC] ZURÜCK

* ÄNDERUNGEN WERDEN ERST NACH DEM

Leistung

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü sind zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Nee, lass ma! | Mies | Noch okay | Okay | Gut | Sehr gut | Optimal

PROZESSOREN		Einsteiger-PC (Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600, Radeon 9600 Pro/XT, X700 Pro) 800x600	Einsteiger-PC 1.024x768	Aufsteiger-PC (Geforce 6600 GT, 6800 XT/LE, 7600 GS, Radeon X800 Pro/GTO, X1600 Pro/XT) 1.024x768	Aufsteiger-PC 1.280x1.024	Spieler-PC (Geforce 6800 GT/GS/Ultra, 7800 GS, 7600 GT, Radeon X850 XT/XT-PE, X1800 GTO) 1.024x768	Spieler-PC 1.280x1.024	High-End-PC (Geforce 7800 GT/GTX, 7900 GT/GTX, Radeon X1800 XL/XT, X1900 XT/XTX) 1.024x768	High-End-PC Qualitätsmodus* 1.280x1.024
ab 1,5 GHz	Min. Details	Okay	Noch okay	Okay	Noch okay	Gut	Okay	Sehr gut	Gut
	Max. Details	Nee, lass ma!	Nee, lass ma!	Noch okay	Mies	Noch okay	Mies	Okay	Noch okay
ab 2 GHz oder XP 2000+	Min. Details	Gut	Okay	Gut	Okay	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut
	Max. Details	Mies	Nee, lass ma!	Okay	Noch okay	Okay	Noch okay	Gut	Okay
ab 2,5 GHz oder XP 2500+	Min. Details	Gut	Okay	Gut	Okay	Sehr gut	Gut	Optimal	Optimal
	Max. Details	Noch okay	Mies	Okay	Noch okay	Okay	Noch okay	Gut	Okay
ab 3 GHz oder XP 3000+	Min. Details	Sehr gut	Gut	Optimal	Sehr gut	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	Max. Details	Okay	Noch okay	Gut	Okay	Gut	Okay	Sehr gut	Gut
ab 3,5 GHz oder Athlon 64 3.500+	Min. Details	Sehr gut	Gut	Optimal	Sehr gut	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	Max. Details	Okay	Mies	Gut	Okay	Sehr gut	Gut	Optimal	Optimal

RAM

256 MByte	512 MByte
1 GByte	2 GByte

LEISTUNGSMERKMALE

Damit die Kampf- und Stunt-Einlagen von Rico Rodriguez nicht ins Stocken geraten, benötigen Sie einen 3,5-Gigahertz-Prozessor, eine Geforce 7900 GT/Radeon X1900 XT sowie ein Gigabyte Arbeitsspeicher. Bei leistungsschwacher Hardware empfehlen wir, zuerst die Post-Effekte auszuschalten und die Auflösung zu reduzieren. Hilft das nicht, schrauben Sie auch den Detailgrad herunter.

In der Hostienbäckerei gibt sich George als Gesundheitsinspektor aus und spricht mit Schwester Serena.

»Hallo Schwester! Können Sie mir bitte einen Blasen- ... und Nierentee bringen?«

BAPHOMETS FLUCH: DER ENGEL DES TODES

Da hilft nur beten



AUF DVD
VIDEO

VERGLEICH
Geheimakte Tunguska



85%

BESSER

Baphomets Fluch 3



78% (abgew.)

BESSER



Im vierten Teil der Reihe treiben Sie es bunt und auch mit einer Geistlichen. Aber funktioniert Point & Click in einer 3D-Umgebung?

New York. Es schifft. George Stobbart schlurft in seine heruntergekommene Detektei. Dort erwartet ihn bereits die scharfe Blondine Anna Maria. Die hat die Mafia am Hals, flüchtet erst in seine Arme und dann mit der Hilfe des Spielers auf den Dachboden. Dort überzeugt sie Georgie-Boy mit Engelszungen und wippenden Brüsten von einem scheinbar lukrativen Deal. 20.000 Flocken fürs Sitten dieses heißen Babys und das Entschlüsseln eines alten Pergaments, das zu einem Schatz führen soll? Stobbart, mittlerweile abgebrannter Held aus den Vorgänger-Teilen der *Baphomets Fluch*-Serie, greift zu. Was soll da schon schiefgehen? Natürlich alles, was nur schiefgehen kann. Sonst würden Sie jetzt nicht mitten im vierten Teil des Adventures *Baphomets Fluch* stecken, der den Untertitel *Der Engel des Todes* trägt.

STEUERERNIEDRIGUNG

Sie jagen per Maus oder Tastatur George oder seine aus den Vorgängern bekannte Ex-Flamme Nicole Collard durch die liebevoll gebastelten, aber auch polygonarmen Schauplätze wie New York, Rom, Phoenix und sogar den Vatikan. Dafür qualmt und raucht es schick. Dieser Augenschmaus wirkt sich aber nur selten spielerisch aus. Etwa, wenn Sie im sichtvernebelnden Dampf ein Handtuch klauen. Doch selbst dabei watscheln die kantigen Figuren schwammig animiert über den Monitor. Da haben sich die Programmierer zu sehr in neumodischem Schnickschnack wie Partikeleffekte und Shader-Spielereien verlaufen. Apropos verlaufen. Steuern Sie die Figur nur mit der Maus per Point & Click, fallen Sie bald dem Wahnsinn anheim. Sie bleiben an Türen und Wänden hängen und die katastrophale Wegfindung jagt Sie Wächtern und Hunden und damit dem virtuellen Abnibbeln in die Fänge. Bei der Steuerung per Tastatur nervt, dass sich der Winkel der Kamera stets abhängig vom Standort Ihrer Spielfigur ändert – ganz ohne Ihr Zutun. Das führt zu Verwirrung und verknoteten Fingern. Eine Kombination beider Modi lindert den Schmerz. Immerhin können Sie per Mausrad oder der „Strg"-Taste rennen. Benutzbare Gegenstände melden sich mit einem Zahnrad am Mauszeiger; genreüblich sacken Sie alles ein, was nicht niet- und nagelfest ist. Der Mauszeiger verändert dann seine Form in eine greifende Hand, in Zahnräder zum Benutzen oder in eine Hand zum Schieben von Gegenständen wie etwa den wenigen Kisten. Zwischen mehreren Aktionsmöglichkeiten wählen Sie im Rechtsklick-Menü. Kitzeln Sie den oberen Bildschirmrand, erscheint das Inventar, in dem Sie Gegenstände kombinieren und auch Anna Maria benutzen können. Aber nicht so, wie Sie jetzt vielleicht vermuten!

DIE ATMOSPHÄRE HAT EIN LOCH!

Die Geschichte um Anna Maria, den Schatz und den namensgebenden Engel ist zwar spannend inszeniert, weist aber auch Längen auf, die einige Männer neidisch machen dürften. Wenn Sie etwa mit George eine halbe Stunde lang in einer riesigen Fleischfabrik mehr mit Herumflitzen als mit dem Lösen der durchwachsenen Rätseln zu tun haben, nervt das. Außerdem versetzen einige unglaubwürdige Szenen der Atmosphäre immer wieder erhebliche Dämpfer. Zum Beispiel, wenn George und Anna Maria einen halben Meter neben der Empfangsdame lauthals schwafelnd einen Plan aushecken, um die unweigerliche Mithörerin im nächsten Schritt abzulenken und zu beklauen. Das ist unfreiwillig komisch und beleidigt auch die gewaltigen intelligenten Kräfte des Autors dieser Zeilen. Aber es gibt auch Szenen, die uns einen dicken Motivationsschub verpassten – als Slapstick-Humor und eine gelungene Hommage an alte Rätseltugenden Einzug hielten. Wie bei unserer Flucht aus dem Knast. Nachdem uns eine Ratte in die Flosse biss, kombinierten wir ein paar Sachen, dachten zweimal

»Hat seinen Bart auf dem Tresor vergessen: Rechtsanwalt Lenßen.«

In einer Fabrik quetscht Nico den Forscher Maynard mit den angezeigten Gesprächsthemen (rechts) aus.

»Herr Hundefänger, Sie haben nicht zufällig meine zwei Möpse gesehen?«

In Anna Marias Hotel in Brooklyn verhört ein Polizist die von Ihnen befreite Rezeptionsdame. Im Hintergrund beobachtet Manager Alfonso das Geschehen.

»Straßenstrich im polischen Ghetto: Die Entscheidung fällt schwer.«

In Paris lenken Sie mit Nico den Obdachlosen ab, um sein Brot zu klauen, das Auto damit einzusauen und den Priester Mark abzulenken.

»Superman fliegt mit dem Haus auf und davon.«

George und Nico können klettern und hangeln. Hier versucht George, in Anna Marias Apartment einzusteigen.

um die Ecke und dann krachte der Wächter rücklings auf den Boden und wir schlichen uns von dannen. Grandios!

ALTE BEKANNTE

Wir wissen nicht, warum die Entwickler ungeschriebene Gesetze des Genres über Bord schmeißen. Viel zu häufig beißt Sie das *Runaway*-Syndrom in Ihre vier Buchstaben. So konnten wir etwa die Wandkarte vom Topkapi-Serail im Hotel erst im Detail anschauen, als wir die Empfangs-Tussi explizit auf diese Karte hingewiesen hatten. Wieso? Tragen wir Glasaugen? Auch können Sie Anna Maria erst zum Betätigen eines Stromschalters auffordern, nachdem Sie es zunächst selbst versucht haben. Warum? Außerdem lassen nahezu unsichtbare Gegenstände Ihre Irismuskeln Bodybuilding betreiben. Bestes Beispiel ist ein dunkelgraues, nur wenige Pixel großes Handy auf einer hellgrauen Wand, das Ihnen auf einem Baugerüst bei Dämmerlicht mit Sicherheit silbergraue Haare wachsen lässt. Einen Doppelklick auf einen Levelausgang vermissten wir übrigens mindestens so schmerzlich wie intelligente Politiker. Übermäßige Hangeleinlagen von George und Nico, Klettereinlagen, die durch kleine Interaktionspunkte (Hotspots) zur Geduldsprobe mutieren, und die nicht abzubrechenden Gespräche (laut Entwickler dürfen Sie nichts verpassen) zerren im Test ebenfalls am etwa zwölfstündigen Spielspaß. Marc Brehme

Info: www.broken-sword.com

Verbotene Liebe

Im neusten *Baphomets Fluch* gibt es Sex. Nicht so scharf wie in gewissen Filmen und nicht so lustig wie bei *Playboy: The Mansion*, aber immerhin.



Bereits 1993 hatten Spieler in *Ultima 7: Part 2 - Serpent Trial* zwei attraktive Pixelfiguren zur Wahl, mit denen Sie die Matratze einem Belastungstest unterziehen konnten. *Fahrenheit* ging ein Stück weiter. Hier hatte Held Lukas richtig eine sitzen. Nämlich auf seinem Schoß und studierte mit der Dame rhythmische Bewegungen ein. *Baphomets Fluch 4* verhält sich dagegen richtig zahm. Nach einem Kuss (Bild links) sinken George und Anna Maria aufs Bett und überlassen Sie dem schwarzen Bildschirm und Ihrer schmutzigen Fantasie. Toll.

MARC BREHME

Der Engel des Todes ist kein schlechtes Spiel, aber es wäre viel mehr drin gewesen. Wieso darf ich Püppchen Nico, die übrigens wieder super mit der Synchronstimme von Scully aus *Akte X* besetzt ist, nur so selten umherscheuchen? Und Anna Maria gar nicht? Warum beschränken sich die wenigen Kombirätsel zwischen den beiden Protagonisten nur auf das gleichzeitige Drücken von Schaltern oder das Aufhalten einer Tür? Wie kommt so eine Steuerung durch den Beta-Test? Enttäuschend. Da wurde viel Potenzial verschenkt.



Baphomets Fluch 4

PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	15. September 2006
GENRE	Adventure
ENTWICKLER	Revolution Software
VERTRIEB	THQ
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch (Multilingual)
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,4 GHz, 256 MByte RAM, 128-MByte-Grafikkarte mit Shader 1.1-Unterstützung, 2,6 GByte HD

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Ein kooperativer Modus wäre nett gewesen. Ist aber nicht. Also träumen Sie weiter ...

PREIS/LEISTUNG	72%
GRAFIK	75%
SOUND	82%
STEUERUNG	56%
MEHRSPIELER	

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Vermurkste Steuerung	- 9%
Unlogische Rätsel, wenig Hilfen	- 7%
Häufig Rätsel unter Zeitdruck	- 5%
Viel zu kleine Interaktionspunkte	- 4%
Zu wenig Einsätze für Nico	- 3%
Sprachausgabe nicht abbrechbar	- 2%
=	

BEFRIEDIGEND
Adventure mit deutlichen Macken bei Steuerung und Rätseldesign.

70% EINZELSPIELER

>>Günther Beckstein hat voll den Plan: Jetzt will er auch noch die brutalen Lego-Shooter verbieten.<<

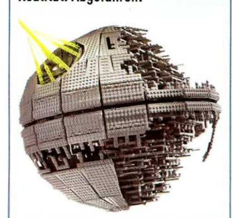
Obi-Wan (rechts) guckt skeptisch, als Han Solo seine Knarre auspackt.



AUF DVD
DEMO & VIDEO

Alter, Lego!

***Star Wars*-Lego gibt es auch in der Realität. Abgefahren!**



Für echte *Star Wars*-Freaks ist es sicherlich nicht ungewöhnlich, sich Modelle wie den aufgemotzten TIE Fighter von Darth Vader (120 Euro), den imperialen Sternenzerstörer (370 Euro) oder den Y-Wing (170 Euro) in die Vitrine zu stellen. Komplett aus Lego, versteht sich. Auch fein: der aus 3.417 Teilen bestehende Todesstern 2 (siehe Bild oben) für mickrige 362 Euro und 99 Cent, empfohlen für Spielkinder ab 16 Jahren. Das Teil – 65 Zentimeter hoch, 50 Zentimeter breit – ist für alle Angeber sogar mit einem Präsentierständer erhältlich. O-Ton der Produktbeschreibung: „Dieses einzigartige Sammlerstück geht garantiert als eines der großartigsten Lego-Star-Wars-Modelle aller Zeiten in die Geschichte ein!" Faszinierend! Info: www.lego.de



LEGO STAR WARS 2: DIE KLASSISCHE TRILOGIE

Steine im Weltall

Die Spieler des Vorgängers wollten mehr. Deshalb baut die englische Entwicklerschmiede Traveller's Tales für Sie die Episoden 4 bis 6 nach.

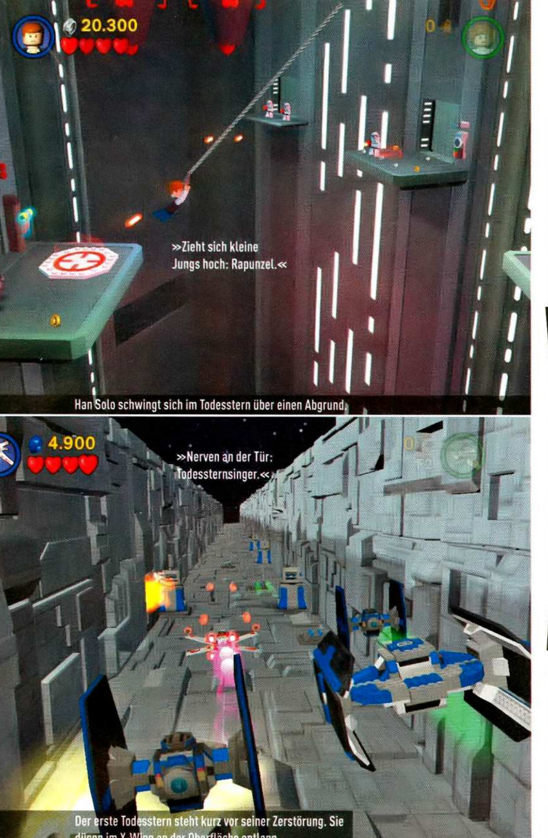
Star Wars mal anders: Chewbacca stürzt sich in eine Menge anrückender Sturmtruppen, wirft sich einem Soldaten an den Hals und reißt ihm schreiend die Arme ab. Der Körper fällt regungslos zu Boden und der Kopf des Opfers rollt durch die sterilen Gänge des Todessterns. Krass! Spätestens jetzt gehen Kirchenvertreter und CSU-Politiker auf die Barrikaden und fordern ein generelles Produktionsverbot für sogenannte Killerspiele. Doch ruhig Blut! Das beschriebene Szenario, das sogar Jünglinge im Kinderzimmer nachspielen können, ist trotzdem völlig harmlos. Schließlich fließen in *Lego Star Wars 2: Die klassische Trilogie* keine Körpersäfte, sondern es fallen bloß Lego-Steine.

VORGÄNGER ES HAT

Vor über einem Jahr beglückte uns Traveller's Tales mit dem ersten Teil von *Lego Star Wars*. „Wieso sollen wir eine Klötzchengrafik ertragen? Da spielen wir doch lieber *Battlefront* und *Republic Commando*!", dachten wir ignoranten PC ACTION-Redakteure zunächst. Nach ein paar Minuten Spielzeit war klar, dass wir *Lego Star Wars* unterschätzt hatten. Unter der scheinbar infantilen Optik verbarg sich ein simples, aber überaus witziges *Star Wars*-Spiel, an dem auch Menschen über zwölf Jahre Gefallen finden. Und da der erste Teil die deutlich uncooleren Episoden 1 bis 3 thematisierte, punktet *Lego Star Wars 2* mit dem klassischen Abenteuer rund um Luke Skywalker, den lässigen Han Solo und Schneckenfrisur Prinzessin Leia zusätzlich.

GRUPPENSPIEL ES IST

Das Spielprinzip in *Lego Star Wars 2* ist unkompliziert. Sie starten mit *Episode 4: Eine neue Hoffnung* und steuern ein Zweierteam, bestehend aus einem Rebellen und Prinzessin Leia. Darth Vader ist gerade im Anmarsch und hetzt seine Truppen auf die Rebellenführerin. Nun liegt es an Ihnen, Leia und ihre flehende Videobotschaft für Obi-Wan Kenobi zu R2-D2 zu bringen. Sie rennen durch das Chaos des Raumschiffs, knallen Gegner um, bauen aus Haufen von Lego-Steinen nützliche Gegenstände und sam-



Han Solo schwingt sich im Todesstern über einen Abgrund.

Der erste Todesstern steht kurz vor seiner Zerstörung. Sie düsen im X-Wing an der Oberfläche entlang.

meln Punkte. Bei den Droiden angekommen, wechseln Sie in die Rollen von C-3PO und seines zwergwüchsigen Kumpels. Echten *Star Wars*-Kennern ist klar, was dann geschieht: Die beiden Blechbüchsen verschanzen sich in einer Rettungskapsel und fliegen gen Tatooine, wo sie Luke Skywalker und Obi-Wan kennenlernen. Dabei ist die Umgebung gespickt mit zerstörbaren Elementen, die Steine ausspucken und Ihrem Konto massig Zähler bringen. Wer hastig durch die Levels düst und keine Lego-Klötze einpackt, kann später keine Boni freischalten, wie beispielsweise zusätzliche Charaktere. Wer genau sucht, findet in regelmäßigen Abständen Minispielchen. In *Episode 4* zum Beispiel krallen Sie sich ein stationäres Geschütz und geben imperialen TIE Fightern Saures.

RÄTSEL NICHT SCHWER SIND

Im Verlauf des Spiels gestalten sich die Einsätze etwas kniffliger, denn auch die Mannschaft vergrößert sich je nach Situation. In manche Bereiche gelangen etwa nur Droiden. So bauen Sie für C-3PO, der für Sprungmanöver zu ungelenk ist, aus herumliegenden Lego-Steinen eine Brücke. Im Todesstern hingegen kommen Sie nur voran, wenn Sie sich als Sturmtrupp tarnen und vor verschlossenen Durchgängen freundlich in die Überwachungskamera winken. Doch die Maschinen, die die benötigten Helme verteilen, sind in der Umgebung rar gesät. Ferner verliert der Charakter den Kopfschutz, wenn ihn die Gegner zu arg aufs Korn nehmen. So schalten Sie ständig zwischen den Lego-Figuren hin und her – da ist Geschick gefragt. Ab und an gilt es, mit Gegenständen zu interagieren. *Lego Star Wars 2* macht es Ihnen dabei ziemlich einfach, denn die entsprechenden Objekte, wie explosive Kisten oder Rampen, sind mit gelb-schwarzen Streifen markiert und lassen sich nur in einem bestimmten Bereich herumschieben. Klar, die Macher wollen weder die jüngere Zielgruppe überfordern noch überarbeiteten PC ACTION-Lesern den letzten Nerv rauben. Die Kämpfe sind ebenso sim-

Zurück in die Steinzeit!

Bei der Klötzchen-Nachbildung der Filmsequenzen gaben sich die Entwickler besonders viel Mühe. Hier ein paar Beispiele.

Das Spiel | **Die Filme**

Im Würgegriff: Der schwarzgewandete Darth Vader ist ein fieser Sack, sogar in Lego-Gestalt.

C-3PO (links) und R2-D2 retten sich in die Raumkapsel und landen gleich auf Tatooine.

Luke Skywalker reitet auf seinem Tauntaun. Sogar Lukes Dackelblick ist in *Lego Star Wars 2* umgesetzt.

Gib es der Sau, Leia! Jabba geht in *Episode 6* drauf, im Film wie im Spiel.

Sogar die Animationen, wie die tuckigen Bewegungen von C-3PO, wurden nahezu eins zu eins übernommen.

Episode 5: Auf Hoth marschieren die dicken AT-ATs auf die Rebellenbasis zu.

PC ACTION-Testlogbuch

Lego Star Wars 2: Die klassische Trilogie




Nur auf den ersten Blick wirkt es bescheuert, Science-Fiction-Filme mit Kinderspielzeug nachzubauen.

LUKASZ CISZEWSKI

FREITAG, 01.09.2006 | **12:22 Uhr**
Endlich! Den ersten Teil von *Lego Star Wars* fand ich schon richtig witzig, nun freue ich mich besonders darauf, mit Lego-Männchen durch die weitaus cooleren Episoden 4 bis 6 zu stampfen. Heute ist endlich das Testmuster eingetroffen. Es handelt sich hierbei um die Verkaufsversion.

FREITAG, 01.09.2006 | **14:07 Uhr**
Eigentlich hat sich im Vergleich zum Vorgänger wenig getan. Die Grafik besitzt immer noch massig Ecken und Kanten, aber das ist ja auch so gewollt. Ferner ist *Lego Star Wars* wohl die einzige *Star Wars*-Spielserie ohne Sprachausgabe. Die Lego-Hoschis geben bis auf ein paar Stöhn- und Grunzgeräusche nichts von sich. Genau wie unser Chef beim Geschlechtsverkehr *[Anm. d. Chefred.: Noch nie was von Dirty Talking gehört?]*.

FREITAG, 01.09.2006 | **15:30 Uhr**
Fein: Endlich gibt es die Möglichkeit, Fahrzeuge durch die virtuellen Lego-Levels zu manövrieren. Die Steuerung jedoch ist recht hakelig, aber sei's drum. Im spielerischen Hauptmenü von *Lego Star Wars 2*, der Mos Eisley Cantina, darf sich der Spieler aus Dutzenden Bauteilen einen eigenen *Star Wars*-Charakter entwerfen. So ziehe ich Chewbacca den prunkvollen Büstenhalter von Prinzessin Leia an und bestücke Luke Skywalker mit einem Darth-Vader-Helm.

SAMSTAG, 02.09.2006 | **14:12 Uhr**
Ja, sogar am Wochenende widmen sich fleißige PC ACTION-Redakteure der Arbeit, schließlich steht die stressvolle Produktionswoche an. Ich kämpfe mich im Verlauf des Tages durch die Episoden 4 und 5. Einfach faszinierend, wie akkurat die Entwickler zu Werke gegangen sind. Zwar kennt jeder Spieler sicherlich sämtliche *Star Wars*-Streifen in- und auswendig, doch die Macher fügten viele witzige Details in die Filmchen ein, wie beispielsweise die Enthauptung von C-3PO (siehe Bild Seite 85, unten).

SONNTAG, 03.09.2006 | **12:46 Uhr**
Episode 6: Als mächtiger Klotz-Jedi Luke Skywalker prügele ich mich zusammen mit Chewie, Lando Calrissian und Anhang durch die Horden von Jabbas Schergen. Elegant hüpfe ich von Gleiter zu Gleiter, bis sich mir Boba Fett in den Weg stellt. Mit ein paar gezielten Schwertschlägen befördere ich ihn in die Wüste. Jetzt muss ich noch Leia von Jabbas Luftschiff befreien, ab, hin! Dort angekommen, sehe ich mich mit einem simplen Rätsel konfrontiert. Ich soll mehrere Lego-Haufen zu Objekten zusammenbauen und mich mit einem Kollegen auf leuchtende Schalter stellen. Nach einigem Hin und Her merke ich, was ich da überhaupt gebastelt habe: Zwei Boxen, eine Glitzerkugel an der Decke und eine Tanzfläche. Plötzlich öffnet sich die Tür zum Nebenraum, zwei Gamorreaner marschieren rein und spielen auf ihren Äxten Luftgitarre. Herrlicher Unsinn!

SONNTAG, 03.09.2006 | **22:22 Uhr**
Wir erfahren, dass Annemarie Wendl alias Else Kling gestorben ist.

MONTAG, 04.09.2006 | **10:01 Uhr**
Ein Rochen erstach den Kult-Tierfilmer Steve Irwin. Was für eine Welt! Auch wir möchten nicht mehr leben!

DAS ROCKT DICH WEG!



»Hoffentlich fällt niemandem mein Ständer auf.«

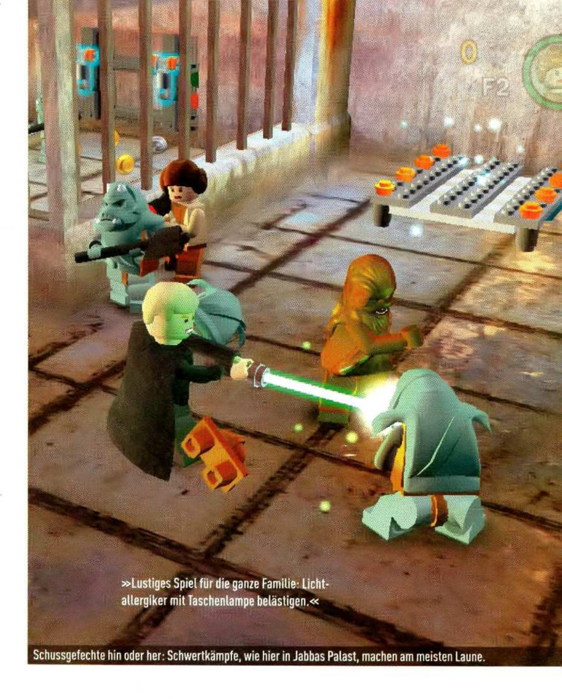
Luke Skywalker und Co. rocken mit den Gamorreanern ab. Durchgeknallt!

DAS KOTZT DICH AN!



»Pimp my Ride: Wolfgang Schäuble.«

Manche Vehikel, darunter dieses gelbe Gefährt, lassen sich nur umständlich bedienen.



»Lustiges Spiel für die ganze Familie: Lichtallergiker mit Taschenlampe belästigen.«

Schussgefechte hin oder her: Schwertkämpfe, wie hier in Jabbas Palast, machen am meisten Laune.

pel wie die Rätsel. Eigentlich ist es am sichersten, wenn Sie bei hohen Gegneraufkommen stehen bleiben, anstatt zu versuchen, feindlichem Feuer auszuweichen. Die Lego-Männchen vollführen nämlich feine Spezialbewegungen. Han Solo dreht sich elegant umher und Lichtschwertträger wie Luke und Obi-Wan blocken Laserstrahlen ab. Zudem verfügen die beiden Krieger über praktische Jedi-Fertigkeiten: Sie würgen anstürmende Feinde in der Luft, verwirren sie mit dem Geistestrick oder werfen sie per Machtschub an die Wand.

GEHEIMNISSE ES GIBT

Noch spaßiger ist es, wenn Fahrzeuge zum Einsatz kommen. So schwingen Sie Ihren Hintern in X-Wing-Flieger und verwüsten die Oberfläche des Todessterns, stampfen als AT-ST-Zweibeiner durch Tatooine oder bekämpfen im Gleiter auf Hoth riesige AT-ATs. Die Steuerung hätte jedoch etwas mehr Feinschliff vertragen. Manche Vehikel besitzen keinen Rückwärtsgang, sodass Sie umständliche Runden drehen, bis Sie sich in die gewünschte Richtung bewegen. Die Missionen in *Lego Star Wars 2* lassen sich in zwei Varianten spielen: im bereits genannten Story-Modus oder im Freien Spiel. Dort begeben Sie sich abermals auf die Suche nach Geheimnissen und Bonus-Gegenständen. Viele Bereiche in den Missionen lassen sich erst im Nachhinein mit erspielten Bonus-Charakteren betreten, die im gewöhnlichen Verlauf

Vergleich




Lego Star Wars 2

PRO + CONTRA
- + Abwechslungsreiche Missionen
- + Tolle Zwischensequenzen
- + Zweispieler-Modus
- − Hakelige Vehikelsteuerung



85 % EINZELSPIELER



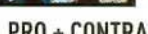

Lego Star Wars

PRO + CONTRA
- + Witzige Zwischensequenzen
- + Viele Bonus-Charaktere
- + Zweispieler-Modus
- − Keine Fahrzeuge



80 % EINZELSPIELER





Onimusha 3

PRO + CONTRA
- + Jean Reno rockt!
- + Ordentliche Grafik
- − Technisch nicht auf der Höhe
- − Spielerisch monoton




68 % EINZELSPIELER

So spielt sich Lego Star Wars 2

Wie Pornostars beim Gruppensex-Dreh haben auch Sie in *Lego Star Wars 2: Die klassische Trilogie* alle Hände voll zu tun. Folgende Aufgaben erwarten Sie im Klotz-Abenteuer.



Bauen Aus herumliegenden Lego-Steinen lassen sich nützliche Dinge formen, etwa explosive Kisten, Türen und Treppen. Halten Sie also stets nach auffälligen Steinhaufen Ausschau!

Tarnen Oftmals ist es praktisch, Ihren Held mit einer Sturmtruppen- oder Kopfgeldjäger-Maske auszustatten, um unbemerkt durch die Levels marschieren zu können. Hier vergnügen wir uns gerade im imperialen Whirlpool.

Kämpfen Die Kämpfe in *Lego Star Wars 2* gefallen uns. Besonders die Jedis mischen gegnerische Sturmtruppen und Schweinesoldaten mächtig auf. Unser Lieblingsangriff: das Macht-Würgen (siehe Bild).

Stampfen In regelmäßigen Abständen pflanzen Sie Ihren Hintern in Fahrzeuge, wie in diesen mächtigen AT-ST-Geher, und sorgen für mächtig Wirbel unter den gegnerischen Truppen.

der Hintergrundgeschichte gar nicht berücksichtigt sind. Dies sorgt nach sechs bis acht Stunden Druchspielzeit für den nötigen Wiederspielwert. Denn wer wirklich jedes Detail, sämtliche Boni und Minispielchen in *Lego Star Wars 2* erkunden möchte, plant besser mehrere Dutzend Stunden ein.

GAMEPAD DU BRAUCHST

Um *Lego Star Wars 2* vollends zu genießen, brauchen Sie zwei Dinge: Einen ordentlichen Controller mit Analog-Stick sowie einen Kumpel für den Zweispieler-Modus. Damit lassen sich die Rätsel schneller lösen und das lästige Abklatschen entfällt, zumindest bei zwei Charakteren. Auch im Kampf macht sich ein menschlicher Mitspieler positiv bemerkbar, da die vom Computer gesteuerten Figuren nur dämlich in der Gegend stehen und ähnlich selbstständig agieren wie italienische Muttersöhnchen.

LACHEN DU MUSST

Genau wie PC ACTION-Leser stehen auch wir Redakteure auf Humor. Davon bieten die Macher von Traveller's Tales massig. Unsere absolute Lieblingsszene aus *Lego Star Wars 2: Die klassische Trilogie* ist der imperiale Whirlpool-Bereich auf dem Todesstern. Mit weißer Ausrüstung getarnt, bestaunen wir die Sturmtruppen, wie sie gemeinsam ausgelassen im Pool abhängen. Dabei tragen die Herren lediglich ihren Helm und einen Tanga. Ein weiteres Beispiel sind die Soldaten auf Hoth, die sich ihre Hinterteile an Heizungen wärmen. Ebenfalls gefallen haben uns die schweineähnlichen Wachen in Jabbas Palast, die sich ziemlich einfach ablenken lassen. Bauen Sie nämlich aus herumliegenden Lego-Häufchen eine Musikanlage, ertönt eine Rock-Version der Darth-Vader-Hymne. Die Gamorreaner sind vertieft in die harten Gitarrenklänge, während Sie die hässliche Meute in aller Ruhe aufmischen. Grandios! Der absolute Hammer sind jedoch – wie schon im Vorgänger – die nachgebauten Zwischensequenzen. Mit einem hohen Maß an Detailverliebtheit erleben Sie die Schlüsselszenen der drei Episoden in Lego-Optik. Beispiele dafür entnehmen Sie dem Kasten „Spiel Film!" auf Seite 83. Brillant! Lukasz Ciszewski

Info: lego.com/eng/starwars/videogame



»An den Händen erkannt: Selbsthilfegruppe der Zwangsmasturbierer.«

Die Macher haben Humor: In dieser Zwischensequenz köpft der übereifrige Luke Skywalker seinen Droiden C-3PO – natürlich unabsichtlich.

LUKASZ CISZEWSKI



Eigentlich gilt für *Lego Star Wars 2: Die klassische Trilogie* genau dasselbe, was ich schon im Test zu Teil 1 in Ausgabe 6/2005 geäußert hatte: „Dank *Lego Star Wars* merke ich, dass sogar ausgewachsene Menschen Spaß an den bunten Dingern haben können." Der Nachfolger ist sogar noch humorvoller, hübscher, umfangreicher und spielerisch attraktiver. Es ist sicherlich nicht jedermanns Sache, virtuelle Plastikfiguren mit Sprachbehinderung durch eckige Landschaften zu steuern. Doch wir stehen total drauf. Übrigens, liebe Lesergemeinde: Unten folgt der definitiv finale PC ACTION-Test-Co-Kommentarkasten von Redaktions-Osmane Ahmet Iscitürk. Genießen Sie ein letztes Mal seine lyrische Meisterleistung. Adieu!

AHMET ISCITÜRK



Star Wars is the Best! Endlich kann ich die besten Szenen meiner Lieblings-Film-Trilogie mit Lego-Figuren nachspielen. Die kultigen Teilnehmer des Krieges der Sterne werde ich nie vergessen. Captain Kirk, Obi Wank, Hans Solo, Jabba The Pizzahut, Prinz Lea, die zwei schwulen Roboter, Luke Skywriter und natürlich der gute alte Dart Fader. Unvergessen, wie der Oberbösewicht im Finale von den Doppeldeckern beschossen wird und tödlich getroffen vom Hochhaus fällt. Ob es jemals einen zweiten Teil gibt? Okay, vielleicht kenne ich mich mit der Materie doch nicht so gut aus. *Lego Star Wars 2* ist trotzdem ein sauguter Titel. Ein Spiel mit Seele. Da ich selbst keine habe, ist mir das sehr wichtig!

Lego Star Wars 2

PREIS	Ca. € 30,-
TERMIN	14. September 2006
GENRE	Action
ENTWICKLER	Traveller's Tales
VERTRIEB	Activision
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1 GHz, 256 MByte RAM, 64 MByte Grafikkarte, 3,5 GByte HD, Windows 2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Zweispieler-Modus; 2 Spieler pro CD

PREIS/LEISTUNG	90%
GRAFIK	68%
SOUND	75%
STEUERUNG	75%
MEHRSPIELER	86%

SPIELSPASSWERTUNG: 100%

- KI-Mitspieler stehen nur in der Gegend herum - 5%
- Gegner benehmen sich dämlich - 5%
- Rätsel teilweise zu einfach - 3%
- Fahrzeugsteuerung nervt manchmal - 2%

=

SEHR GUT
Abgedrehtes und witziges Actionspiel mit gewöhnungsbedürftiger Grafik.



85% EINZELSPIELER

»Hat ganze Arbeit geleistet: Schneepflug.«

Ein Sherman Crocodile greift die Deutschen an und versucht, den strategisch wichtigen Punkt einzunehmen.

COMPANY OF HEROES

Endlich ein Durchbruch!



Wie die Alliierten 1944 in der Normandie bringt auch dieses Spiel die Wende. So klasse kann Echtzeit-Strategie heutzutage sein.

„Wir werden beschossen!", kreischen die Soldaten, als durch eine ohrenbetäubende Explosion Dreck meterhoch aufwirbelt. Ein deutscher Panther-Panzer kriecht hinter der zerbröckelnden Mauer einer Häuserruine hervor. Einer der angegriffenen Soldaten zückt einen geklauten deutschen Panzerschreck, legt an und feuert. Doch das deutsche Stahlungetüm zeigt sich zunächst unbeeindruckt. Das Rattern von Maschinengewehrfeuer übertönt die Schreie der Menschen. Der Panther ballert erneut, aber das Geschoss zischt vorbei. Diese Gelegenheit nutzt einer der US-Männer und zückt ein kleines Metall-Ei. „Granate!", brüllt ein deutscher Offizier, der die Gefahr erkannt hat. Doch es ist zu spät. Schon wirbelt die Detonation vier Nazi-Schergen durch die Luft. Ein Rauschen ist zu hören, als US-Bomber über das kleine französische Städtchen ziehen. Ihre Sprengladungen schlagen auf dem Boden auf, die Erde bebt. Sekundenlang verdeckt dicker Staub die Sicht. Als sich der Dreck wieder legt, rumpeln weitere Panzer heran. Die Deutschen rücken vor! „Rückzug!", schreit der US-Offizier, „sie kommen von allen Seiten!" Den mutigen Kämpfern bleibt nichts anderes übrig, als im Kugelhagel in Sicherheit zu robben. Wenn doch nur endlich die Verstärkung anrückt!

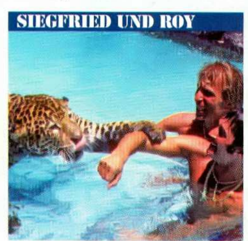
WELCH EIN ERLEBNIS!

Was wie eine Szene aus Anti-Kriegsfilmen wie *Der Soldat James Ryan* klingt, stammt aus dem neuen Echtzeit-Strategie-Epos von Relic Entertainment, den Machern von *Warhammer 40.000: Dawn of War*. Wie oft Sie auch schon den Zweiten Weltkrieg auf dem PC nachgespielt haben mögen, wie in *Company of Heroes* haben Sie diesen Konflikt noch nie erlebt. Bereits die erste Mission reißt Sie mit wie ein ICE, wenn Sie zu nah an den Gleisen stehen. Während im Intro die Boote der Alliierten in der Normandie landen, die Soldaten herausspringen und panisch Schutz vor den anrauschenden Maschinengewehrsalven suchen, zoomt die Kamera plötzlich in eine isometrische Perspektive und das Spiel überlässt Ihnen das Kommando. Von jetzt an stecken Sie buchstäblich mittendrin im virtuellen Kampfgetümmel. Um Ihre Einheiten herum löst eine Explosion die nächste ab. Polygonkörper

GRUPPENKASPER

Viele Dinge des Lebens machen mit mehreren viel mehr Spaß. Echte Männerfreundschaften entstehen nicht nur im Krieg, sondern auch in friedlichen Zeiten.

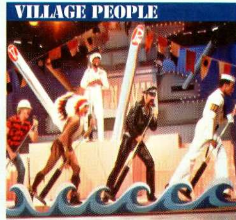
SIEGFRIED UND ROY



In einem Anfall von Eifersucht, biss Siegfried Roy in den Hals. Später hängte man dies einem der Tiger an. Inzwischen haben sich die Freunde wieder lieb und teilen sich zur Versöhnung wieder ein Bett. Das ist wahre Freundschaft.

Foto: action press

VILLAGE PEOPLE



Als der Erfolg ausblieb, musste für die Männer der Kelly Family ein neues Image her. Die Verteilung der Kostüme Polizist, Indianer, Bauarbeiter, Cowboy, Soldat und Motorradfahrer unterstrich das männliche Auftreten.

Foto: action press

DICK UND DOOF



Gute Freunde trennt nicht einmal der Tod. Die beliebten Schauspieler leben inzwischen unerkannt unter uns und schreiben inkognito für ein Spielemagazin. Entgegen den Spitznamen sind übrigens beide doof.

»Parkplatz: Bäume entlaufen.«

In der dritten Mission haben Sie das Rathaus von Carentan erobert, später verteidigen Sie es.

»Am anderen Ufer: homosexuelles Boot.«

In diesem französischen Dorf erwarten Ihre Panzer die anrückenden Feinde.

»Glühende Landschaften: Kabul.«

In den französischen Ruinen kommt es zu einem Panzer-Duell zwischen Deutschen und Alliierten.

»Feuerwehrmann: Prinzip nicht verstanden.«

Ein deutscher Soldat räuchert mit einem Flammenwerfer die in einem Haus verschanzten Soldaten aus.

wirbeln durch die Luft, Offiziere brüllen Befehle. Jede der 15 Missionen treibt Ihnen buchstäblich den Schweiß auf die Stirn und lässt Sie dennoch wie hypnotisiert vor dem Monitor nach mehr lechzen.

SCHNELLER, SCHNELLER!

Für großartige Überlegungen bleibt Ihnen allerdings keine Zeit. Alles passiert sehr schnell, manchmal sogar zu schnell. Flott klicken Sie Ihre Einheiten an und schicken sie auf möglichst taktische Positionen. Das Ganze natürlich bevor der Feind am Schlachtfeld eintrifft – ist das nämlich erstmal soweit, bekommt das Wort Hektik eine neue Bedeutung ... Bringt es vielleicht mehr, wenn sich Ihre Soldaten in Häusern verschanzen, damit die clever agierenden KI-Soldaten von dort den Feinden zusetzen? Eine gute Idee – aber nur so lange, bis der Gegner schwere Waffen auffährt und die Klitsche kurzerhand zerbröselt wie einen vertrockneten Zwieback. Schaffen Ihre Soldaten ihre Hintern dann nicht schnell genug ins Freie, fällt den Jungs die Decke auf den Kopf. Grundsätzlich gilt: In *Company of Heroes* lässt sich fast alles zerlegen. Dank der *Havok*-Physik-Engine fallen Gebäude realistisch in sich zusammen und Gesteinsbrocken fliegen in die Luft. Auch im virtuellen Krieg ist man eben wirklich nirgends sicher.

BAU DEN NACHSCHUB

Abwechslung ist Trumpf. Während Sie in einigen Missionen lediglich ein paar Hanseln über die Karte scheuchen und sporadisch Nachschub in Form von Fallschirmspringern anfordern, bauen Sie während anderer Aufträge im klassischen Stil Gebäude und Fahrzeuge. Doch nicht nur im örtlichen Bordell, auch in *Company of Heroes* bezahlen Sie für jedes Extra. Im Spiel geht nichts ohne die drei Ressourcen Personal, Munition und Benzin. Wie in *Warhammer 40.000: Dawn of War* nehmen Sie spezielle Punkte auf der Karte ein, die Sie dann mit Rohstoffen versorgen. Klar, dass sich auch der Feind an diesen strategisch wichtigen Orten breitmachen will. Dann kommt es häufig zu ausufernden Schlachten, die Ihr Blut nicht zuletzt dank der filmreifen orchestralen Bombastmusik in Wallung bringen. Glauben Sie es ruhig: Zu wirklich jedem Zeitpunkt des Spiels fühlen Sie

SO SPIELT SICH COMPANY OF HEROES

Grundsätzlich spielt sich Relic Entertainments neuer Titel wie jeder andere Genre-Vertreter. Doch auf die Mischung kommt es ja bekanntlich an.

AUFBAUEN



Errichten Sie eine Basis, in der Sie Kriegsgerät produzieren. Ohne Nachschub sehen Sie in den Schlachten alt aus.

EINNEHMEN



Nehmen Sie strategisch wichtige Punkte wie Munitionslager und Benzindepots ein. Nur mit diesen Ressourcen bauen Sie Einheiten.

ZERSTÖREN



Mit einer schlagkräftigen Armee setzen Sie den Feinden mächtig zu. Aber bedenken Sie, dass die Gegner alles andere als dumm agieren!

PC ACTION-TESTLOGBUCH

Company of Heroes

Dieser „Anti-Kriegsfilm zum Mitspielen" ist ein echter Genuss und trumpft vor allem durch die Atmosphäre auf.

ANDREAS BERTITS

MITTWOCH, 30.08.2006 | 4:16 Uhr
Schweißgebadet wache ich auf. Ich hatte den schrecklichen Traum, unendlich viele Strategiespiele mit dem Szenario Zweiter Weltkrieg testen zu müssen. Ich erinnere mich, dass heute das Testmuster zu *Company of Heroes* eintreffen soll. Ich bekomme Angst.

MITTWOCH, 30.08.2006 | 10:27 Uhr
Mit zitternden Händen lege ich die DVD von *Company of Heroes* ins Laufwerk und beginne mit der Installation. Als das Intro startet, linse ich nur vorsichtig zwischen den Fingern meiner vor die Augen gehaltenen Hände hindurch. „Ist das cool!", entfährt es mir plötzlich, als die Rendergrafik nahtlos in Spielgrafik umschaltet und ich plötzlich mittendrin bin bei der Landung in der Normandie.

MITTWOCH, 30.08.2006 | 12:03 Uhr
Ostmensch Brehme will mich zum Essen abholen! Verdammt! Dabei versuche ich gerade, meine Truppe vor einem deutschen Panzer in Sicherheit zu bringen. Brehme setzt sich kurz neben mich – Begeisterungsstürme übermannen ihn: „Heiß, scharf, geil!" Ich hoffe, er meint damit das Spiel.

FREITAG, 01.09.2006 | 21:44 Uhr
Was für ein Riesenpaß! Und ich hatte zuerst Bedenken, wegen des Szenarios ... Nein, ich habe noch nie den virtuellen Zweiten Weltkrieg mit einer solch intensiven Atmosphäre erlebt. Aus rechtlichen Gründen fehlen in der deutschen Version übrigens Nazigrüße und Hakenkreuze.

FREITAG, 01.09.2006 | 23:57 Uhr
Meine Frau fordert, dass ich meinen ehelichen Pflichten nachkomme. Soll ich die Mission nicht doch noch zu Ende spielen? Aber damit lenke ich den Zorn der holden Weiblichkeit auf mich. Also versuche ich, meine neu erworbenen taktischen Fähigkeiten auf den Nahkampf im Schlafzimmer zu übertragen.

SAMSTAG, 02.09.2006 | 13:21 Uhr
So, meine Tochter schlummert friedlich vor sich hin und auch meine Frau will sich von den Anstrengungen der vergangenen Nacht bei einem Mittagsschläfchen erholen. Dann kann ich ja noch eine Runde spielen. Vor allem der Kampf um die strategischen Punkte rockt. Aber auf der anderen Seite muss ich auch sagen, dass es mir teilweise ein wenig zu hektisch zugeht. Für großartige strategische Überlegungen bleibt kaum Zeit. Jetzt habe ich die Kampagne geschafft. Das war es schon? Wieso gibt es keine zweite?? Was soll denn das???

SONNTAG, 03.09.2006 | 15:06 Uhr
Warum Kollege Brehme sich nach den zahllosen und schmachvollen Niederlagen noch mit mir im Mehrspieler auseinandersetzt, ist mir ein Rätsel. Egal, mache ich ihn eben ein weiteres Mal platt. Aber der Dickhäuter spielt erstaunlich gut. Er scheint etwas dazugelernt zu haben. Nach einem gerechten Unentschieden blicke ich zurück auf eine spannende Partie, bei der mir allerdings ein wenig die Atmosphäre des Einzelspieler-Modus fehlt. Unbewusst lade ich einen zufälligen Spielstand und bin plötzlich wieder mittendrin. So soll das sein!


»Lehnt Gina Wild nach dem Karriereende strikt ab: MG-Stellung.«

Ein verschanzter Wehrmachtssoldat bearbeitet mit seinem Maschinengewehr anrückende alliierte Soldaten.


»Exportschlager: Elefantenfleischkonserven.«

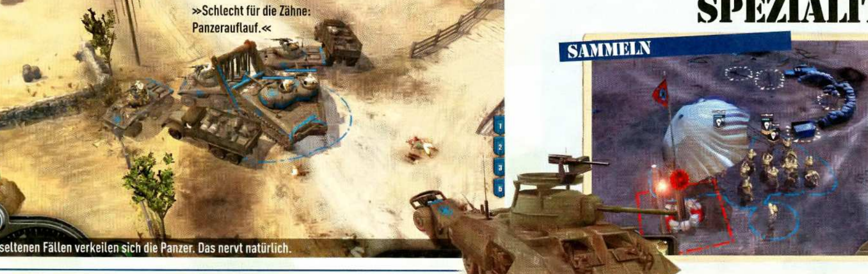
Mit einer Panzerkolonne reiben Sie schnell die Basis des Feindes auf.

DAS ROCKT DICH WEG!


»Hat ihr Unterhöschen vor der Farm gehisst: Wohnexpertin Tine Wittler.«

Die bombastischen Schlachten sind derart cool in Szene gesetzt, als wären sie für einen Kinofilm.

DAS KOTZT DICH AN!


»Schlecht für die Zähne: Panzerauflauf.«

In seltenen Fällen verkeilen sich die Panzer. Das nervt natürlich.

sich an *Band of Brothers* erinnert, ganz besonders während der packenden Zwischensequenzen in Spielgrafik. Wenn ein junger Soldat mit versteinertem Gesicht auf Berge von Leichen trifft oder das Maschinengewehr unter Missachtung des zurückgezogenen Feuerbefehls als Racheinstrument benutzt, kommt Gänsehaut-Stimmung vom Intensivsten auf, die einem Kinostreifen in nichts nachsteht. Gehören Sie nicht gerade zur Auf-dem-Schlauch-Steher-Spezies, fallen Ihnen bereits früh im Spiel die vielen Spezialfähigkeiten der Soldaten auf (siehe Kasten unten: „Das ist deine Spezialität!"). Vermuten Sie jetzt mühsames Mikromanagement, liegen Sie nur bedingt richtig. Denn die Fertigkeiten Ihrer Mannen einzusetzen, geht nicht nur flott von der Hand, sondern ist für einen erfolgreichen Spielverlauf unerlässlich. Im Gegensatz zu anderen Genre-Vertretern nutzen Sie diese Fähigkeiten ständig und sinnvoll. Beispiel gefällig? Ohne Granaten oder Haftbomben schauen Sie sich in der umkämpften Normandie bald die Panzersperren von unten an. Überhaupt nehmen Sie wie unsere Wirtschaftsbosse alles, was Sie kriegen können. So kapern Sie auch feindliches Kriegsgerät, etwa zurückgelassene Maschinengewehre,

DAS IST DEINE SPEZIALITÄT!

SAMMELN

Immer wieder liegen herrenlose Waffen verstreut auf den Schlachtfeldern herum. Wieso sacken Sie die Wummen nicht einfach ein? Damit zeigen Sie den Krauts, wer die Hosen anhat und den Krieg gewinnt!



Ein Sherman Crocodile Panzer mit Schiebeschild sorgt für unangenehme Temperaturen im deutschen Bunker.

»Auf der Wies'n schiffen die meisten Kerle einfach in die Botanik.«



ANDREAS BERTITS

Ich hatte große Bedenken, ob mich das arg strapazierte Szenario Zweiter Weltkrieg noch begeistern kann, aber die Entwickler von Relic Entertainment haben mich mit *Company of Heroes* eines Besseren belehrt. Ich kann mich nicht erinnern, wann mich ein Strategiespiel zuletzt dermaßen gepackt hat. Die unvergleichliche Spannung und die durchaus intelligent und realitätsnah agierenden Gegner verdienen ein dickes Lob! Kein Wunder, dass ich gern noch weitere Kampagnen hätte. Aber wozu gibt es schließlich Add-ons?



MARC BREHME

Meene Fresse, is des schee! Verzeihen Sie bitte diesen Ausbruch ostdeutschen Dialektes, aber die Begeisterung hat mich – ebenso wie das Nudelholz gestern Abend daheim nach der Kneipe – ratzfatz umgehauen. Endlich wieder ein Strategiespiel, das rockt und mich an den Bildschirm kettet. Abwechslung, Taktik, Spieltiefe, gigantische Explosionen und cooler Sound – trotz der abgegriffenen Kulisse. Unglaublich. Dass ich das noch erleben darf ... Strategenherz, was willst mehr? Mehr Kampagnen etwa. Aber das erwähnte Hungerhaken Bertis ja bereits mehrfach.

oder sammeln bessere Knarren auf. Damit treiben Sie den alles andere als dämlich agierenden Gegner in den schieren Wahnsinn. Erledigen Sie beispielsweise einen der drei Männer, die für die Benutzung einer Panzerabwehrkanone (PAK) notwendig sind, warten die beiden übrig gebliebenen nicht darauf, dass Sie sie ebenfalls umnieten. Stattdessen gehen die Jungs stiften, retten so ihren Allerwertesten und lassen sich von einer anderen – kompletten – Mannschaft ablösen ...

GEFÜHLSECHT

Die emotionale Bindung zur Handlung zeigt sich in vielen Situationen. Etwa dann, wenn Sie in einer Mission eine französische Stadt von den deutschen Besatzern befreien, nur um sie in der nächsten vor einer vorrückenden feindlichen Übermacht zu schützen. Während der Widersacher Ihre Soldaten immer weiter zurückdrängt, mobilisieren Sie die letzten Kräfte. Umgeben von Explosionen und eingekesselt von Panzern, geben die Truppen wie einst Schalkes Kampfschwein Marc Wilmots alles. Jeden per Kommandopunkt georderten Luftschlag begrüßen Sie mit einem lautstarken „Ja!" Wenn die Verstärkung in Form von eigenen Kettenfahrzeugen eintrifft, jubeln Sie auf dem schweißnassen Stuhl und empfinden diebische Freude, dem Gegner wieder eins ausgewischt und ihn zurückgedrängt zu haben. Ein unbeschreibliches Gefühl, das wir in dieser Art und Weise noch nie in einem Strategiespiel zu spüren bekamen. Das liegt nicht zuletzt auch an der unglaublich detaillierten Grafik, die Sie das Geschehen aus jeder gewünschten Perspektive betrachten lässt und Sie ins Spiel hineinsaugt wie ein sackteurer Vorwerk. Die Nummer vergessen Sie nicht so schnell! Da schmerzt es umso mehr, dass nach 15 Missionen bereits der Vorhang fällt. Eine weitere Kampagne – etwa aufseiten der Deutschen – hätte dem Spiel die Krone aufgesetzt.

SPIEL GUT?

Nur Licht, kein Schatten? Fast. Es gibt nicht viel, was wir *Company of Heroes* auf der Negativseite verbuchen. Einigen mag vielleicht das actionlastige Spielgeschehen zu hektisch sein, denn für tiefschürfende taktische Überlegungen bleibt tatsächlich kaum Zeit. Ihre Entscheidungen beschränken sich in Sekundenbruchteilen darauf, hinter welche Deckung Sie Ihr Hinterteil schwingen, ob Sie Granaten schmeißen oder welche Einheit Sie anfordern. Der Schwierigkeitsgrad

Nur mit Gewehren auf die anrückenden Feinde ballern, verschafft Ihnen in *Company of Heroes* höchstens ein frühes Grab. Daher nutzen Sie am besten die zahlreichen Spezialfähigkeiten, die Ihre Soldaten so draufhaben. Hier stellen wir Ihnen vier ausgewählte Fertigkeiten vor. Sind wir nicht nett?



Haben Sie genug Kommando-Punkte gesammelt, wählen Sie die Fähigkeit Luftschlag und ordern somit einen kleinen Bomberangriff, der kurzerhand Kleinholz aus den Feinden und Gebäuden macht. Klasse!

Verschanzen sich Gegner hinter Sandsäcken oder in Bunkern, hilft oft nur Sprengstoff. Am besten werfen Sie eine Granate in die Meute, die daraufhin lustig durch die Luft wirbelt.



Panzersperren sind ein blöde Sache, Ihre Kettenfahrzeuge kommen da nicht durch. Also statten Sie eins Ihrer Stahlungetüme mit einem Schiebeschild aus und beseitigen die Hindernisse.



An einem Munitionspunkt greifen Ihre Fallschirmjäger die deutschen Truppen an.

schwankt häufig zwischen zu leicht und zu schwer. An der Achillesferse jedes Strategiespiels, der Wegfindung, haben wir diesmal hingegen kaum etwas auszusetzen. Nur sehr selten verkanten sich Panzer ineinander. Wer gern mit anderen spielt und dabei gefesselt sein möchte, sollte auf die Angebote des örtlichen SM-Clubs achten – oder aber den Mehrspieler-Modus von *Company of Heroes* ausprobieren. Die Modi Annihilation und Victory Point Control nageln Sie nämlich stundenlang vor dem Bildschirm fest. Vor allem die Kloppereien um die strategisch wichtigen Punkte machen einen Heidenspaß. Bei der Balance zwischen den Einheiten ließen sich die Entwickler ebenfalls nicht lumpen. Trotzdem vermissten wir etwas die Atmosphäre des Einzelspieler-Modus, der einfach von seiner spannenden Inszenierung lebt.

SO MUSS DAS SEIN!

Falls Sie Echtzeit-Strategie-Spiele mögen und den virtuellen Zweiten Weltkrieg in einem frischen, actionlastigen und unheimlich spannenden Gewand erleben wollen, kommen Sie nicht an *Company of Heroes* vorbei. Die hektischen, markerschütternden Schlachten bleiben Ihnen garantiert noch lange im Gedächtnis. Wir vermuten, Sie werden auch nach Monaten immer wieder diese Genre-Perle entstauben, um den Schocker aufs Neue zu genießen. Genau wie einen guten Anti-Kriegsknüller im Kino oder auf DVD. Andreas Bertis

Info: www.companyofheroes.de



Company of Heroes

PREIS Ca. € 50,-
TERMIN 30. September 2006

GENRE	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	Relic Entertainment
VERTRIEB	THQ
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch (Deutsch in Vorber.)
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
2 GHz, 512 MByte RAM, 6,5 GByte HD, Grafikkarte mit Pixel Shader 1.1-Unterstütz., Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Annihilation, Victory Point Control; 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	90%
GRAFIK	92%
SOUND	91%
STEUERUNG	89%
MEHRSPIELER	87%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Nur eine Kampagne	- 4%
Unausgeglichener Schwierigkeitsgrad	- 3%
Zum Teil sehr hektisch	- 2%
Kleinere Wegfindungsprobleme	- 1%

SEHR GUT
Ein Anti-Kriegsfilm zum Mitspielen. Für jeden Strategen ein absolutes Muss!





VERGLEICH

Sie möchten mal wieder in einem guten Strategiespiel die Sau rauslassen, wissen aber nicht, in welchem? Wir beraten Sie doch gern! Nur für Sie – und wir hoffen, Sie wissen das zu schätzen – haben wir Company of Heroes mit dem Klassiker Rush for Berlin und zwei neuen Konkurrenten verglichen.

COMPANY OF HEROES



+ **ATMOSPHÄRE:** Das Gefühl, sich im Krieg zu befinden, fängt das Spiel dank der Grafik, Geschichte und Soundeffekte ein wie kein anderes.

+ **ZERSTÖRUNGSWUT:** Prinzipiell lässt sich alles zu Kleinholz verarbeiten. Ganze Häuser, in denen sich Soldaten verschanzen, legen Sie in Schutt und Asche.

– **SCHWIERIGKEITSGRAD:** Etwas unausgeglichen. Einige Missionen präsentieren sich sackschwer, während Sie andere beinahe mit verbundenen Augen lösen. Hier hätten die Entwickler ein wenig mehr Wert auf eine ausgeglichene Balance legen können.

90% EINZELSPIELER

RUSH FOR BERLIN

+ **ATMOSPHÄRE:** Durch die fehlende Geschichte kommt nicht ganz die Atmosphäre der anderen Titel auf. Trotzdem haben Sie dank Optik und Sound das Gefühl, mitten im Krieg zu sein.

– **ZERSTÖRUNGSWUT:** Lediglich an Fahrzeugen und wenigen Gebäuden wie Bunkern probieren Sie die Zerstörungskraft Ihrer Bomben und Raketen mit spürbarem Effekt aus.



+ **SCHWIERIGKEITSGRAD:** Einigermaßen ausgeglichen. An machen Missionen knabbern selbst ausgefuchste Taktiker eine Weile. Doch der Schwierigkeitsgrad ist nie unfair. Auch Gelegenheitsspieler haben ihren Spaß.

85% EINZELSPIELER

JOINT TASK FORCE

– **ATMOSPHÄRE:** Zwar verfolgen Sie die Geschichte von Major O'Connell, der den Kampf gegen den Terrorismus aufnimmt, doch eine spannende Atmosphäre will sich wegen des viel zu weit entfernten Spielgeschehens nicht einstellen.

76% EINZELSPIELER



+ **ZERSTÖRUNGSWUT:** Auch in *Joint Task Force* sorgen Sie mit Bombern und Raketen für Chaos. Doch hier ist es wichtig, keine Zivilisten in Mitleidenschaft zu ziehen.

+ **SCHWIERIGKEITSGRAD:** Generell spielen sich alle Missionen recht ausgeglichen. Keine ist wirklich unfair schwer oder zu einfach. So sollte das in einem Strategiespiel sein.



FACES OF WAR



+ **ATMOSPHÄRE:** Das dicke Plus des Spiels. Dank der Grafik, Sounds und abwechslungsreichen Missionen kommt die grausame Atmosphäre des Zweiten Weltkriegs hervorragend rüber.

+ **ZERSTÖRUNGSWUT:** Wie in *Company of Heroes* lassen Sie Ihrem Drang, alles zu vernichten, freien Lauf. Ballern Sie Hauswände weg, um die darin verschanzten Soldaten freizulegen!

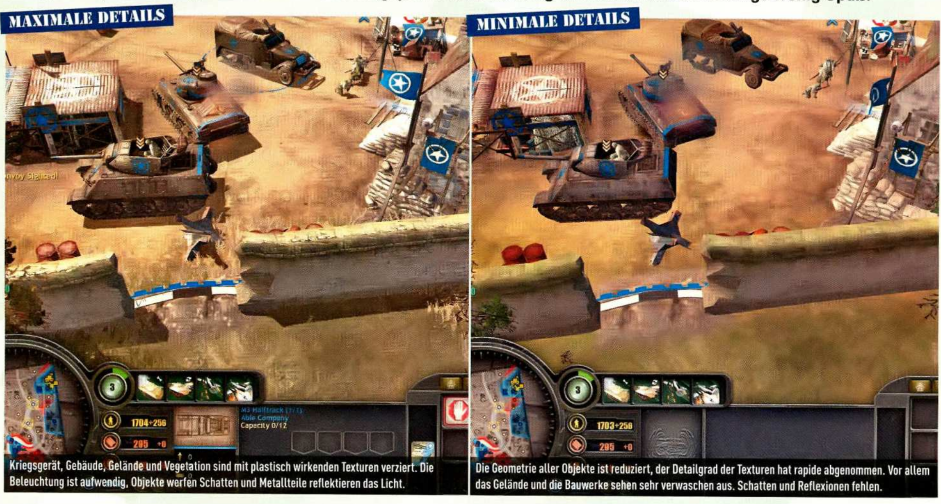
– **SCHWIERIGKEITSGRAD:** Sehr hoch und im Taktik-Modus nahezu nicht zu schaffen. Da man Sie ständig aus dem Hinterhalt oder mittels Übermacht plättet, entsteht häufig Frust.

74% EINZELSPIELER



Prüfstand: Company of Heroes

Entwickler Relic hat dem Spiel eine leistungsstarke 3D-Engine spendiert, die für eine detailverliebte Edel-Optik und eine zerlegbare Spielwelt sorgt. Daher macht das Kriegspielen ohne leistungsstarke Hardware allerdings wenig Spaß.



Kriegsgerät, Gebäude, Gelände und Vegetation sind mit plastisch wirkenden Texturen verziert. Die Beleuchtung ist aufwendig, Objekte werfen Schatten und Metallteile reflektieren das Licht.

Die Geometrie aller Objekte ist reduziert, der Detailgrad der Texturen hat rapide abgenommen. Vor allem das Gelände und die Bauwerke sehen sehr verwaschen aus. Schatten und Reflexionen fehlen.

TUNING-TIPPS

Um *Company of Heroes* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- □ 3 Gigahertz
- □ 2 Gigabyte Arbeitsspeicher
- □ Geforce 7900 GT/Radeon X1900 XT

Mit 2 GHz, 512 MByte Speicher und Geforce 6600 GT/Radeon X800 Pro sollten Sie:

- □ Eine Auflösung von 1.024x768 wählen
- □ Bei „Shader Quality", „Model Quality", „Reflections" und „Building Detail" die Einstellung „Low" nehmen
- □ Die Schatten sowie „Post Processing" und „Object Scarring" ausschalten
- □ Unter „Physics", „Tree Quality", „Terrain Detail", „Effects Fidelity" und „Effects Density" „Low" einstellen
- □ Mit mittleren Model- und Textur-Details spielen

Mit 2,5 GHz, 1 GByte Arbeitsspeicher und Geforce 6800 GT/7600 GT oder Radeon X1800 GTo sollten Sie:

- □ Als Auflösung 1.024x768 wählen
- □ Unter „Shader Quality", „Model Quality", „Texture Detail" und „Building Detail" „High" einstellen
- □ Die Schatten auf „Medium" und die Reflexionen auf „Low" reduzieren
- □ Das „Post Processing" einschalten
- □ Bei „Physics", „Tree Quality", Terrain Detail", „Effects Fidelity" und „Effects Density" „Medium" wählen
- □ Den Regler für die „Model Details" auf Mitte stellen und das „Object Scarring" aktivieren

Mit 3,5 GHz, 2 GByte Hauptspeicher und Geforce 7900 GTX/Radeon X1900 XTX sollten Sie:

- □ Mit einer Auflösung von 1.280x1.024 spielen
- □ Bei allen Optionen „Sehr Hoch" respektive „Ultra" wählen sowie alle Grafik-Beiträge einschalten
- □ Die Kantenglättung im Grafik-Optionsmenü sowie 4x AF im Treibermenü einstellen

Das Grafik-Optionsmenü von *Company of Heroes*

1 Shader Quality: „Low" lohnt sich nur bei einer sehr schwachen 3D-Karte, da sonst viele grafische Extras automatisch deaktiviert sind.

2 Model Quality/Tree Quality/Building Detail/Terrain Detail: Für die Darstellung von Figuren, Kampfgeräten, Bäumen, Gebäuden sowie des Geländes mit dem höchstmöglichen Grad an Geometrie („Hoch") benötigen Sie mindestens eine Geforce 7900 GT oder Radeon X1900 XT.

3 Texture Detail: Wählen Sie hier bereits mit einer schwachen Grafikkarte wie einer Geforce 6600 „Medium". Für die Einstellung „Ultra" benötigen Sie einen 3D-Beschleuniger mit mindestens 256 Megabyte Grafikspeicher.

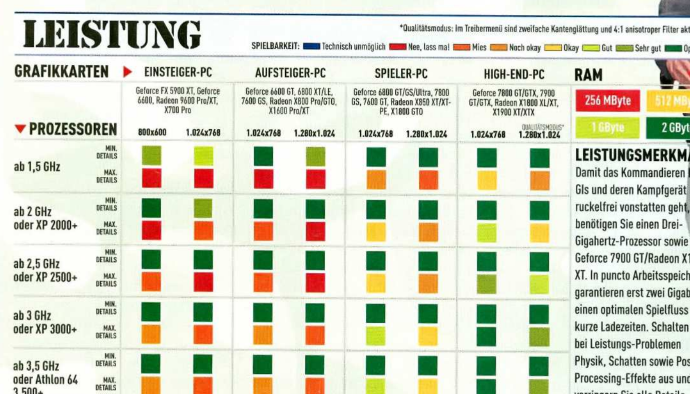
4 Shadows: Ist Ihre Grafik-Hardware die Leistungsbremse, sollten Sie die Darstellungsqualität der Schatten reduzieren oder diese ausschalten.

5 Reflections: Für Reflexionen in der höchstmöglichen Detailstufe sollte mindestens eine Geforce 7900 GT/Radeon X1900 XT in Ihrem PC stecken.

6 Post Processing: Der Überstrahl- und Verzerreffekt kostet Grafik-Leistung. Erst ab Geforce 6800 GT/Radeon X1800 GTO einschalten.

7 Physics: Taktet Ihr Prozessor mit weniger als drei Gigahertz, ist er zu leistungsschwach für eine Spielphysik mit optimaler Qualität.

8 Effects Fidelity/Density: Partikeleffekte mt sehr hohem Detailgrad und sehr hoher Dichte garantiert erst ein Drei-Gigahertz-Prozessor.



LEISTUNGSMERKMALE

Damit das Kommandieren Ihrer GIs und deren Kampfgerät ruckelfrei vonstatten geht, benötigen Sie einen Drei-Gigahertz-Prozessor sowie eine Geforce 7900 GT/Radeon X1900 XT. In puncto Arbeitsspeicher garantieren erst zwei Gigabyte einen optimalen Spielfluss und kurze Ladezeiten. Schalten Sie bei Leistungs-Problemen Physik, Schatten sowie Post-Processing-Effekte aus und verringern Sie alle Details.

»Basis an Pilot: „Aktuelle Position?" – „Bei Ruth."«

Ein Panzerkiller macht seinem Namen alle Ehre und zerstört im Irak einen Stahlkoloss.

JOINT TASK FORCE

Eine frische Krise



VERGLEICH



BESSER



SCHLECHTER



Neues Szenario, bewährtes Spielprinzip. Räumen Sie mit einer Spezialeinheit in den Krisengebieten dieser Welt auf!

Strategiespiele werden oft mit einem bestimmten Szenario in Verbindung gebracht: dem Zweiten Weltkrieg. Kein Wunder, scheint dieser Konflikt doch ideal für taktische, spannende wie dramatische Schlachten auf dem PC. Dass sich dennoch allmählich Anzeichen von Übersättigung zeigen, dürfte jedem Spieler aufgefallen sein. Also muss ein neues Szenario her. Hätten wir nicht George Bush, der den Krieg gegen den Terrorismus ausrief, müssten wir uns wohl auch in *Joint Task Force* wieder mit Polygon-Nazis rumschlagen. Doch so treten Sie fiesen Warlords und Terroristen in den virtuellen Hintern. Danke, Herr Bush.

DA KRIEGST DU DIE KRISE!

Major O'Connell hat es nicht leicht. Seine neu gegründete Spezialeinheit Joint Task Force wird in alle Krisengebiete geschickt und soll dort aufräumen. So weit, so gut. Doch ständig hängt ihm die Presse am Rockzipfel und berichtet brühwarm über Erfolg und natürlich auch Misserfolg. Während Sie also wie aus *Codename: Panzers Phase One* und *Two* gewohnt Ihre Einheiten aus einer zoom-, rotier- und drehbaren Vogelperspektive durch die Gegend scheuchen und alles plätten, was Ihnen vor die Linse rollt, versteckt sich fast immer irgendwo ein Kamerateam. Legen Sie also mal einen Bombenteppich, der ganz aus Versehen zivile Gebäude ankokelt, erfährt sofort alle Welt in den Nachrichten, was Sie für ein Stümper sind. Konsequenz: Man dreht Ihnen langsam den Geldhahn zu, was sich dementsprechend auf Ihren Truppennachschub auswirkt.

PASS DOCH AUF!

Dieses Spielelement hört sich zunächst recht nett an. Generell bedeutet dies aber nur, dass Sie – wie Männer, die im Stehen pinkeln – schon genau aufpassen müssen, wohin Sie zielen *[Anm. d. Chefred: Die Ehe hat dich weich gemacht, Bertits!]*. Viel interessanter dagegen gestaltet sich die Verbesserung und Beförderung Ihrer Soldaten (siehe Kasten „Es geht aufwärts!"). Denn erfahrene Truppen sind vielseitig einsetzbar. Genau genommen sogar mehr als 08/15-Kämpfer. Voll ausgebildete Offiziere, etwa in Begleitung eines Sanitätsoffiziers, sind beinahe unaufhaltbar in den abwechslungsreichen Missionen. Zum Beispiel wenn Sie mit Schlauchbooten vorsichtig einen Fluss entlangfahren und Feinde mit Schalldämpfern ausschalten oder heimlich eine Fähre stibitzen, um damit Ihre Truppen überzusetzen. Trotzdem hätten die Entwickler etwas mehr darauf achten sollen, dass die Missionen nicht ausgehebelt werden können. Ein Auftrag etwa schickte uns zu einer Fernsehstation. Die Straßen dorthin waren blo-

»Unzertrennlich: Roi Black und sein Kumpel Cog Ring.«

In Bosnien kommt es in einem Dorf zu einer nächtlichen Schlacht. Hier verabschiedet sich gerade ein feindlicher Panzer.

»Pilot an Basis: „Ich kann diesen einfarbigen Kampfhubschrauber am Boden nicht einholen."«

In Kuba rauchen nicht nur die Zigarren, sondern vor allem die abgeschossenen Helikopter und die gegnerischen Panzer am Boden.

»Pilot an Basis: „Ich hab' dich auch lieb, Anon!«

Der Harrier-Kampfjet kann auf der Stelle schweben und eignet sich daher hervorragend, um Bodenziele auszuschalten.

ckiert und überall verschanzten sich Soldaten. Schwups bauten wir einen Helikopter, den wir auf der markierten Zielfläche landen ließen – Mission gewonnen. Auch die Wegfindung der Einheiten löste öfters Lach- und Heulkrämpfe aus. Etwa wenn Boote durch Anlegestellen hindurchfuhren, führerlose Autos wie wild durch die Gegend gondelten oder Panzer Zäune und Laternen niederwalzten, anstatt die Straßen zu benutzen. Daher bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als über die fummelige Steuerung Mikromanagement zu betreiben, um alle Einheiten auch ans Ziel zu bringen.

HAST DU 'NE MACKE?

Optisch macht *Joint Task Force* einen gelungenen Eindruck, selbst wenn die Missionen an Atmosphäre vermissen lassen. Auch Soldaten, die man kaum im Dschungel erkennt, tragen nicht gerade zu Jubelausbrüchen bei. Dennoch haben Taktiker ihren Spaß an diesem soliden, aber mit einigen Macken behafteten Spiel. Nicht zuletzt dank des Mehrspieler-Modus, in dem Sie gegen oder mit bis zu sieben Mitstreitern in die Schlachten ziehen. *Joint Task Force* bietet gute und interessante Ansätze, die die Entwickler noch etwas hätten herausarbeiten sollen. Dass an der Wegfindung und KI geschludert wurde, schmerzt. Dafür erleben Strategen wenigstens mal ein etwas frischeres Szenario – und das ist doch auch schon etwas, oder? Andreas Bertits

Info: www.jointtaskforce.com

Es geht aufwärts!

Für PC ACTION-Redakteure eine utopische Vorstellung, doch Beförderungen soll es tatsächlich geben. Zumindest in *Joint Task Force*.



Verheizen Sie Ihre Soldaten in *Joint Task Force* nicht sinnlos. Überlebende Recken nehmen Sie nämlich in die nächste Mission mit und verpassen den Kerlen sogar eine Beförderung zum Offizier. Dadurch verbessern Sie deren Fähigkeiten, etwa den Umgang mit Knarren oder eine höhere Weitsicht, was sie zu unersetzbaren Mitstreitern und besseren Kämpfern macht. Aber auch hier gilt die Devise: Überlegen Sie sich gut, wen Sie befördern. Denn es gibt nicht Platz für alle Soldaten. Das Leben ist eben hart.

ANDREAS BERTITS



Während des ganzen Spiels habe ich mich gefragt, wann denn die Drogenfahnder auftauchen, bis mir meine Kollegen die wahre Bedeutung des Spieletitels erklärten. Nichtsdestotrotz hatte ich beim Spielen von *Joint Task Force* immer einen faden Beigeschmack, der wohlgemerkt nicht von den Eskapaden der letzten Nacht herrührte. Es fehlt eine wirklich spannende Geschichte sowie eine fesselnde, dichte Atmosphäre. Da hatte ich mehr erwartet, auch von dem interessanten Journalisten-Spielelement. Schade.

Joint Task Force

PREIS	Ca. € 50,-
TERMIN	22. September 2006
GENRE	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	Most Wanted Entertainment
VERTRIEB	Vivendi Universal
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, 512 MByte RAM, 5 GByte HD, Windows 2000, DVD-Laufwerk

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Domination, Deathmatch, Kooperativ; 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	75%
GRAFIK	84%
SOUND	82%
STEUERUNG	67%
MEHRSPIELER	76%
SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Schlechte Wegfindung	- 6%
Teils dumme KI-Gegner	- 5%
Trockene Atmosphäre	- 5%
Unübersichtliche Missionen	- 4%
Ungenaue Steuerung	- 3%
Kleine Programmfehler	- 1%

GUT
Ein atmosphärearmer, virtueller Krieg gegen den Terrorismus. Nicht ohne Macken.



Eine Stadtwache steht in einem Tor und achtet darauf, dass zwei adlige Bürger hindurchkönnen.

»Nein Herr Maffay, Sie kommen hier nicht rein.«

DIE GILDE 2

Ab in die Wirtschaft!

VERGLEICH

Anno 1503 Königsedition



85%

BESSER

SCHLECHTER

Die Gilde 1

78% (abgew.)

Kohle scheffeln und das Mittelalter in vollen Zügen genießen. In *Die Gilde 2* frönen Sie beiden Gelüsten.



„Ihr Kinderlein kommet" ... nein, verehrte Leser, noch ist nicht Weihnachten. Dennoch passt dieses grandiose Lied hervorragend zu *Die Gilde 2*. Wer schließlich ein eigenes Imperium im Mittelalter aufbauen möchte, muss nebenbei darauf achten, Nachkommen in die Welt zu setzen, die sich um das Erbe kümmern. Schließlich wollen Sie doch nicht, dass Ihre Millionen Vater Staat in den Schoß fallen, oder?

DAS HAT CHARAKTER

Im Gegensatz zum Vorgänger schweben Sie nicht mehr körperlos über ein mittelalterliches Städtchen, sondern sind direkt mittendrin. Zu Beginn erschaffen Sie sich wie in einem Rollenspiel einen Helden, den Sie verkörpern (siehe Kasten „Entwickle eine Persönlichkeit"). Flugs noch einen der Berufe Patron (eine Art Landwirt), Handwerker, Gelehrter oder Gauner ergriffen und schon stehen Sie da. Buchstäblich. Aber Sie wollen ja keine Wurzeln schlagen, also machen Sie sich gleich ans Tagesgeschäft. Dies sieht für Patrone, Handwerker und Gelehrte in der Regel so aus, dass Sie sich einen eigenen Betrieb aufbauen. Dazu achten Sie natürlich auf die Bedürfnisse in der Stadt. Brauchen die Leutchen Geldbeutel oder Schriftrollen, ist es eine gute Idee, diese herzustellen. Dazu kaufen Sie die Rohstoffe sowie die nötigen Apparate ein und legen los. Später empfiehlt es sich, Arbeiter einzustellen. Die kosten zwar Geld, tragen aber auch dazu bei, dass Ihr Betrieb wesentlich produktiver arbeitet. Achten Sie ständig auf Angebot und Nachfrage, denn wenn die Bürger keine Geldbörsen mehr brauchen und Sie weiterhin welche herstellen, bleibt über kurz oder lang der Gewinn aus. Als Gauner dagegen bauen Sie sich langsam ein Räubernest auf und terrorisieren das Städtchen. Da dies nicht legal ist, kommen Sie des Öfteren mit dem Gesetz in Konflikt. Jetzt hilft es, Richter zu bestechen. Lassen Sie sich dabei aber bloß nicht erwischen, sonst landen Sie im Kittchen! Auch wenn Sie als mehr oder weniger ehrlicher Handwerker schnell etwa den Posten des Bürgermeisters an-



»Fallen auf: Neon-Nazis.«

Auch im Herbst bieten die Händler auf dem Markt ihre Waren feil.

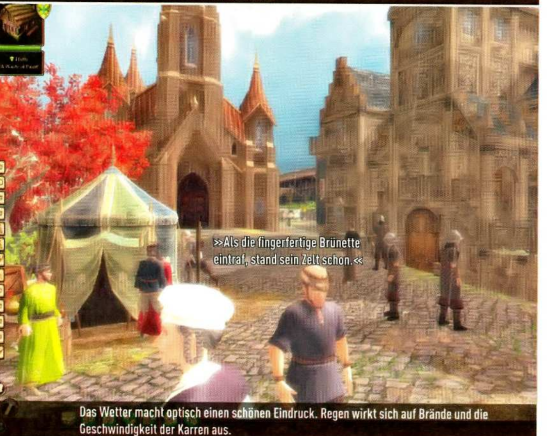


»„John-Boy, jetzt lauf nicht mehr im Haus herum und mach endlich das Licht aus."«

Die Stadt bei Nacht im Winter. Die Gebäude mit den grünen Fahnen gehören dem Spieler.



Der Marktplatz einer Stadt: rechts das Rathaus, im Hintergrund die Kirche, im Vordergrund die Karrenschlepper der einzelnen Gewerbe.



Das Wetter macht optisch einen schönen Eindruck. Regen wirkt sich auf Brände und die Geschwindigkeit der Karren aus.

streben, hilft ein gut platzierter Geldbeutel in der Hand eines einflussreichen Bürgers, der nun bei der Ratsversammlung für Sie stimmt.

GEHET HIN UND MEHRET EUCH

Kommen wir zu den eingangs erwähnten Kindern. Als Alleinstehender bekommen Sie früher oder später Probleme, spezialisieren Sie sich nur auf einen Berufszweig. Also schauen Sie sich mal im Städtchen nach einer holden Maid um. Vielleicht ist sie ja willig und geht mit Ihnen den Bund der Ehe ein. Umwerben Sie also eine ausgewählte Dame, machen Sie Geschenke und siehe da, genau wie im echten Leben findet sie Sie plötzlich gar nicht mehr so unattraktiv. Wenn alles gut läuft, zählt sie bald zu Ihrer Familie. Jetzt noch schnell in die Kiste hüpfen und wenig später huscht ein kleines Kind durch die Flure Ihres Hauses. So einfach geht das. Expandieren Sie, verwalten Sie mit der Zeit nicht nur mehrere Betriebe, sondern kommen auch mithilfe Ihrer Familienmitglieder in andere Berufszweige. Ihren Sprössling etwa schicken Sie später in eine Lehre Ihrer Wahl. Übrigens dauert es eine Weile, bis weiterer Nachwuchs möglich ist. Eine solche automatische Verhütungsmethode wäre auch im realen Leben gar nicht übel. Ein Mittel gegen Überbevölkerung, gegen das selbst der Papst nichts einwenden könnte. Zurück zu Ihnen: Das alles hört sich für Sie langweilig an? Na ja, es gibt auch Kämpfe. Hin und wieder. Während dieser Auseinandersetzungen ist es sogar möglich, dass man den Löffel abgibt. Wohl dem, der bereits für Nachwuchs gesorgt hat.

KOMM INS MITTELALTER

Die Gilde 2 fängt das virtuelle Leben in einer mittelalterlichen Stadt prima ein. Stimmungsvolle, detaillierte Grafik – wenn auch mit etwas hakeligen Animationen der Personen – und vor allem ein passender Soundtrack lassen Sie in diese historische Zeitepoche abtauchen. Allerdings war wohl auch damals nicht alles Gold, was glänzt. Die Steuerung gestaltet sich umständlich. Wirr aufgebaute Menüs und versteckte Informationen etwa über Voraussetzungen bei Gebäudeerweiterungen sorgten für Tastaturabdrücke auf unserer Stirn. Mit wachsender Betriebsgröße artet das Spielgeschehen schnell in ein Chaos aus, da hilft auch die schematische Minikarte kaum weiter. Wer gerne mit anderen spielt, startet den Mehrspieler-Modus. Bis zu acht Spieler treffen in einem Szenario aufeinander und buhlen um die wirtschaftliche Vorherrschaft in einer Stadt. Das macht Laune und kostet nicht unbedingt viel Zeit, denn manche Mini-Szenarien können in wenigen Stunden absolviert werden. Wer auf tiefgreifende Wirtschaftssimulationen in einem mittelalterlichen Ambiente steht und gerne viel Zeit in ein Spiel investiert, errichtet für *Die Gilde 2* zu Hause einen Schrein. Recht so! Andreas Bertits

Info: www.diegilde.de



Die Stimmberechtigten beraten über einen neuen Antrag.



Im Inneren des Rathauses nimmt der Ratsdiener Anträge entgegen.

Entwickle eine Persönlichkeit!

In *Die Gilde 2* erschaffen Sie sich einen eigenen Helden, der ganz Ihren Vorstellungen entspricht.

Sie bestimmen nicht nur das Aussehen in sämtlichen Details von Kleidung, über Frisur bis hin zu Bärten, sondern verteilen auch Attribute. Diese haben sogar einen Nutzen. Charisma und Feilschen etwa bringt Ihnen bei Verhandlungen Vorteile, während Kampfkunst, wie der Name schon verrät, in den Auseinandersetzungen hilft. Diese Rollenspiel-Elemente verschaffen dem Spiel noch mehr Tiefgang.



ANDREAS BERTITS



Ob das Mittelalter in Wirklichkeit auch so kompliziert war? Mit der Steuerung haben sich die Entwickler von *Die Gilde 2* keinen Gefallen getan. Dafür aber mit der genialen Atmosphäre. Oft schlendere ich einfach nur so zum Vergnügen durch die Straßen und schaue den Leuten bei ihren Beschäftigungen zu, bevor ich mich wieder in meinen Betrieb begebe. Besonders löblich auch, dass ich die Produktion ganz von der künstlichen Intelligenz steuern lassen kann.

Die Gilde 2

PREIS Ca. € 45,-
TERMIN 15. September 2006

GENRE	WiSim
ENTWICKLER	4Head Studios
VERTRIEB	Deep Silver/Jowood
USK-FREIGABE	Ohne Altersbeschränkung
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,8 GHz, 512 MByte RAM, 3 GByte HD, Windows 98, Grafikk. mit Pixel-Shader-1.1-Unterstützung

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Diverse Szenarien für bis zu 8 Spieler; 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	84%
GRAFIK	83%
SOUND	86%
STEUERUNG	63%
MEHRSPIELER	83%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Zu komplizierte Steuerung	- 7%
Mit der Zeit zu hektisch	- 4%
Keine Kampagne	- 4%
Viel Einarbeitungszeit nötig	- 3%

SEHR GUT
Komplexe Simulation des Mittelalters mit viel zu komplizierter Steuerung.

82% EINZELSPIELER

»Vorhang vergessen: mobile Feldlatrine.«

Ein deutscher Königstiger beschießt in der Wüste anrückende sowjetische Kettenfahrzeuge.

FACES OF WAR

Panzerknacker-Bande



Die Deutschen rücken mal wieder vor. Schleichen Sie sich mit Ihrer Truppe in harten Missionen ans Ziel.

Im Krieg wollen einem die Befehlshaber immer weismachen, dass selbst wenige viel erreichen können. Starten Sie das Echtzeit-Taktikspiel *Faces of War*, fühlen Sie sich allerdings recht schnell ob solcher Sprüche verarscht.

FAST ALLEIN GEGEN ALLE

Minderheiten haben meist einen schweren Stand. Ihre Einheiten in *Faces of War* bilden da keine Ausnahme. Da Sie mit nur einer Handvoll Hansel nicht unbedingt Panzer um Panzer in den Schrotthimmel befördern, schleichen Sie sich in drei Kampagnen leise über die Trümmerfelder, durch die Straßen der Städte oder auch über freies Feld. Hinterrücks angreifen lautet die Devise, genau wie in der Gefängnisdusche. Trotzdem kommen Sie nicht um Schlachten herum. Nicht selten werden Sie von feindlichen Soldaten erwischt, was zu einem hektischen Feuergefecht führt. Schnell ziehen Sie Ihre Helden in Deckung und beharken den Feind mit wirklich allem, was Sie zur Verfügung haben. Doch aufgepasst: Sie besitzen nicht unendlich Munition. Daher durchforsten Sie nach Gefechten kurzerhand die Leichen, um an neue Waffen zu gelangen. Wenn Maschinengewehre gleißend hell Feuersalven spucken, Granaten gewaltige Explosionen auslösen, während sich die Umgebung im Wasser spiegelt und Glühwürmchen um Laternen schwirren, trumpft *Faces of War* optisch auf. Auch die donnernden Bombardements und Schreie der Soldaten versetzen Sie in die richtige Stimmung. Selbst auf Kleinigkeiten achteten die Entwickler. Zum Beispiel ballern Sie den Feinden die Helme von der Rübe und sie suchen dann nach einem Ersatz. Das ist zwar nett, hat aber auch fiese Nachteile. Ein deutscher Soldat mit einem englischen Helm unterscheidet sich nämlich kaum von Ihren Hanseln – vor allem während Nachtmissionen.

MANN, IST DAS SCHWER, MANN!

Wer den Vorgänger *Soldiers: Heroes of World War 2* gespielt und dabei ob des unverschämten Schwierigkeitsgrades Blut und Wasser geschwitzt hat, soll-


»Als erste Maßnahme brachte der ADAC das Fahrzeug in die stabile Seitenlage.«

Einer russische Katyusha zerlegt fachgerecht einen Panzerwagen auf der Straße.

»Wie im Seniorenheim: überall liegen alte Säcke.«

Eine russische PAK feuert auf einen deutschen Panzer. Das zweite Geschütz ist schon ausgeschaltet.



Auch in Städten kommt es zum Kampf. Die Gebäude lassen sich komplett zerstören. Achten Sie also auf Ihre Soldaten in den Häusern.

te besser die Finger von *Faces of War* lassen. Wieder erwartet die Spieler eine sehr harte Nuss. Ständig sehen sich Ihre Soldaten einer Übermacht von mehreren Hundert Feinden gegenüber. Attacken von hinten sorgen öfter für Frust als Migräneanfälle bei Frauen. Da Sie sowieso zahlenmäßig weit unterlegen sind, ist jeder Verlust in Ihren Reihen untragbar. Wieso Sie dann nicht wenigstens während der Pause Befehle geben dürfen, ist uns ein ebenso ein Rätsel wie die Erhöhung der Mehrwertsteuer. Sogar wenn Sie die Körper von Soldaten nach nützlichem Krempel durchwühlen, geschieht das in Echtzeit. Daher kommt es oft vor, dass Sie während der Leichenfledderei selbst über den Jordan wandern. Die Bedienung des Spiels erinnert an das Ausfüllen einer Steuererklärung. Zig Funktionen und Tastaturkürzel überfordern selbst hartgesottene Excel-Spezialisten. Während Sie also unter Stress in den verschachtelten Menüs nach den Funktionen suchen, ballern die Feinde seelenruhig aus allen Rohren. Hier hilft nur: Arschbacken zusammenkneifen und durch. Denn zumindest im Arcade-Modus lassen sich alle Missionen mit etwas Übung schaffen.

IMMER WAS ANDERES

Doch wo Schatten ist, gibt es auch Licht. Die Aufträge strotzen nur so vor Abwechslung – vorausgesetzt das Spiel sagt Ihnen eindeutig, was zu tun ist. Wenn Sie sich beispielsweise an eine Brücke schleichen und die Gegner ausschalten, müssen Sie den Übergang anschließend halten. Da der Feind auch zu Wasser angreift, hechten Sie schnell zu den stationären MGs und vernichten die Kanonenboote, als plötzlich ein Trupp Soldaten durchbricht. So kreiert das Spiel tatsächlich sehr glaubwürdig die Illusion, sich in einem virtuellen Krieg zu befinden. Als wir schließlich den Mehrspieler-Modus anwarfen, glänzte der Titel von Best Way in voller Pracht. Zwar kommt auch hier die verzwickte Steuerung zum Tragen, dennoch machte vor allem das schnelle Deathmatch unheimlich Laune, obwohl anfangs der Truppennachschub ein wenig auf sich warten ließ. Wenn Explosionen Panzer in Stücke reißen und Scharfschützen Soldaten aus Fahrzeugen ballern, freut sich der Strategen. Da schmerzt der etwas unausgegorene Einzelspieler-Teil umso mehr. Aber wir sind ja bekannt dafür, dass wir über alles meckern. Besonders Herr Brehme. Andreas Bertits

Info: www.facesofwargame.com



Ihre Soldaten kämpfen sich nachts zu einem Schützengraben vor.



Ohne Ketten ist dieser russische Panzer eine leichte Beute.

Das ist doch die Härte!

Der Schwierigkeitsgrad von *Faces of War* ist enorm hoch. Es geht schwer zur Sache.

Wählen Sie im Spiel den Arcade-Modus, haben Sie mit häufigen Frustmomenten zu kämpfen. Ihre Soldaten beißen öfter ins virtuelle Gras als eine Kuh auf der Alm. Alternativ bietet *Faces of War* auch den Taktik-Modus an, für Strategen, die sich gerne selbst geißeln. In diesem Modus besitzen die Feinde mehr Lebenspunkte und treffen noch besser. Ihre Truppe dagegen schießt so schlecht wie Ray Charles und trägt ungefähr so viel Leben ins sich wie Johannes Heesters. Unfair? Das liegt wohl im Auge des Betrachters. Absoluten Taktik-Fanatikern geht mit diesem Spiel bestimmt die Hose auf, wenn Sie sich monatelang damit beschäftigen. Der Rest schaut in die Röhre.



ANDREAS BERTITS

Selten habe ich dermaßen geflucht. Wegen des Strategie-Overkills (viel Arbeit) in dieser Ausgabe, aber hauptsächlich aufgrund des unglaublich hohen und unverschämten Schwierigkeitsgrades von *Faces of War*. Schlimm, vor allem weil dermaßen viel Potenzial in diesem Titel steckt. Taktiker würden ihr Eldorado erleben, hätten sie nicht mit so vielen Frustmomenten zu kämpfen. Wer sich aber durchbeißt, erlebt mit Sicherheit eine sehr spannende Spielzeit.



Faces of War

PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	14. September 2006
GENRE	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	Best Way
VERTRIEB	Ubisoft
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, 512 MByte RAM, 2,5 GByte HD, Grafikkarte mit 64 MByte RAM, Windows 2000

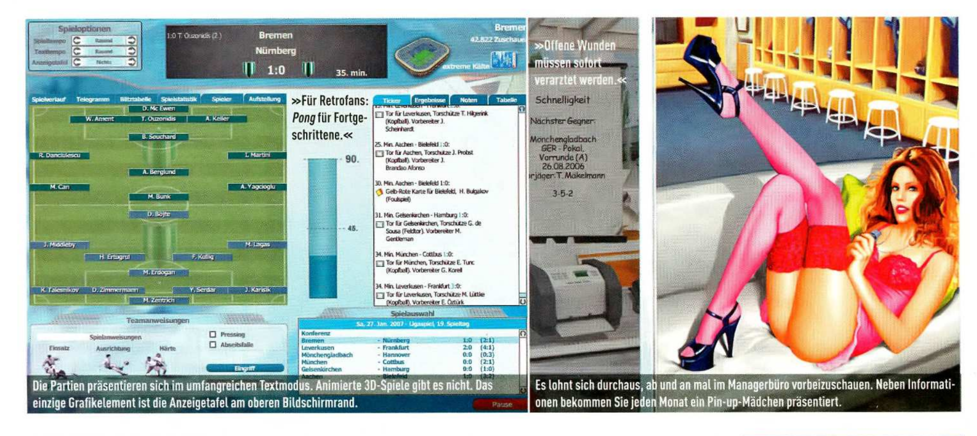
MEHRSPIELER-OPTIONEN
Kampf, Kampfzonen, Hühnerjagd, Kampf FFA, Frontlinie, Koop; 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	77%
GRAFIK	88%
SOUND	88%
STEUERUNG	72%
MEHRSPIELER	82%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Katastrophale Menüführung	- 9%
Ungenaue Steuerung	- 6%
Teils unfairer Schwierigkeitsgrad	- 6%
Teils schlechte Wegfindung	- 3%
Gewöhnungsbed. Kameraführung	- 2%

GUT
Stimmungsvolles und spannendes Echtzeit-Epos mit hohem Schwierigkeitsgrad.


= 74%
EINZELSPIELER



Die Partien präsentieren sich im umfangreichen Textmodus. Animierte 3D-Spiele gibt es nicht. Das einzige Grafikelement ist die Anzeigetafel am oberen Bildschirmrand.

Es lohnt sich durchaus, ab und an mal im Managerbüro vorbeizuschauen. Neben Informationen bekommen Sie jeden Monat ein Pin-up-Mädchen präsentiert.

ANSTOSS 2007

Lass uns kicken!

AUF DVD
VIDEO



VERGLEICH
Fußball Manager 2005
90% (abgew.)
BESSER



SCHLECHTER
Heimspiel 2006
76%



Das Spiel ist draußen und schon jagt ein Patch den nächsten. Auch spielerisch bietet der Manager zum Teil schwer verdauliche Kost.

Was hat dieser Artikel mit *Anstoß 2007* gemein? Beide haben einen gewaltigen Einstieg. Bevor Sie nämlich mit *Anstoß 2007* Spaß haben, kämpfen Sie sich zunächst durch ein knapp 70-seitiges (zum Glück leicht zugängliches) Handbuch. In Zeiten, da mehr und mehr Verleger darauf verzichten, Spielen überhaupt einen Leitfaden beizulegen, eine durchaus erwähnenswerte Geschichte.

TEXTE MICH VOLL!

Im Spiel erschlägt Sie die übliche Manager-Optionsvielfalt. Tausende von Untermenüs und Tabellen machen *Anstoß 2007* optisch genauso attraktiv wie einen fiktiven Sprössling von Angela Merkel und Sachsen-Paule. Während die Informationsflut Neueinsteiger glatt vom Stuhl schwemmt, fühlen sich Fans sofort wie bei einem Heimspiel. Das liegt aber auch daran, dass *Anstoß 2007* kaum Neues bietet. Das Managerbüro kennt man von Teil drei, das überarbeitete Trainingsmenü gibt es ähnlich beim *Fußball Manager 06*, der gewohnt gute Textmodus ist ebenfalls nicht die Neuerfindung des Rades. Vor allem, weil sich hier wirklich gravierende Fehler auf den Platz geschlichen hatten. Doch genau jetzt kommt der Clou: Während des Test, legte Ascaron bereits zwei Patches nach, die die meisten alle Kritikpunkte ausmerzten. Um in den vollen Genuss von *Anstoß 2007* zu kommen, installieren Sie nacheinander alle beide. Das ist zwar umständlich, aber nötig, da die ursprüngliche Verkaufsversion ein Fehlerfest war und von uns gerade mal 68 Prozent bekommen hätte.

AB IN DIE VERLÄNGERUNG

Mit den Patches ist *Anstoß 2007* ein würdiger Nachfolger. Der Witz und Charme der Serie sorgen auf typische Weise für gute Atmosphäre und lockern den an und für sich trockenen Managerjob extrem auf. Die Mannschaftsansprachen und der private Bereich strotzen vor Humor und halten den Spieler stets bei Laune. Ganz anders als *Fußball Manager 06* und trotzdem klasse! Ralph Wollner

Info: www.ascaron.de

RALPH WOLLNER



Hat da jemand Zeitdruck gehabt? Vielleicht, um rechtzeitig zum Bundesligastart fertig zu sein? Ascaron lieferte zunächst ein fehlerbehaftetes und unfertig wirkendes Produkt ab. Gut, dass die Truppe sich die Kritik zu Herzen genommen und sofort reagiert hat. Ohne die beiden Patches entpuppte sich vieles im Spiel als herbe Enttäuschung, aber im aufgepeppten Zustand ist *Anstoß 2007* empfehlenswert. Für 35 Euro erhalten Sie neben *Anstoß 2007* die Teile 2 bis 4 und ein dickes Handbuch. Dazu gibt es den nagelneuen Netzwerk-Modus, in dem satte 64 Trainer gleichzeitig um die Meisterschaft managen. Der Fußball Manager 2005 bleibt trotzdem besser.

»Transfermarkt auf www.al-qaida.911terror.net.«

Die Mannschaftsaufstellung funktioniert per Drag-&-Drop-System und ist mit wenigen Handgriffen erledigt.



Anstoß 2007

PREIS	Ca. € 35,-
TERMIN	11. August 2006
GENRE	Sportmanager
ENTWICKLER	Ascaron
VERTRIEB	Trend
USK-FREIGABE	Ohne Altersbeschränkung
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1 GHz, 512 MByte RAM, 1,2 GByte HD, Win 2000, DirectX-9-fähige Grafikkarte

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Netzwerk-Modus für bis zu 64 Spieler, komplette Karriere möglich; 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	89%
GRAFIK	58%
SOUND	85%
STEUERUNG	74%
MEHRSPIELER	79%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Verschachtelte Menüführung	- 6%
Schwerer Einstieg	- 5%
Keine animierte Spieldarstellung	- 4%
Keine Originaldaten	- 3%
Tierisch lange Ladezeiten	- 3%

SEHR GUT
Charmanter Managertitel mit Humor und knuffigen Details. Für Fans ein Festmahl!



79%
EINZELSPIELER



Steven Gerrard vom Champions-League-Sieger 2005, Liverpool FC, setzt zum Torschuss an. Die Abwehrrecken von Werder Bremen kommen zu spät.

FIFA 07

Torschusspanik



Die Bälle rollen wieder! Die Fußballreihe von EA geht in die nächste Runde.

Die Euphorie der Fußball-Weltmeisterschaft ist verflogen, Klinsi ist zurück in Kalifornien, die europäischen Spitzenligen haben ihren Betrieb wieder aufgenommen: Höchste Zeit für die traditionelle *FIFA*-Aktualisierung. Gelingt es *FIFA 07* dieses Jahr endlich, den großen japanischen Konkurrenten *Pro Evolution Soccer* spielerisch zu übertrumpfen?

HOHLER SCHLUSSMANN

Am beeindruckenden Drumherum in *FIFA*, wie beispielsweise den Zwischensequenzen während des Spiels und der Soundkulisse, haben die Macher weitergewerkelt. Atmosphärisch reicht kein anderes Fußballspiel an *FIFA 07* heran. Auch die sogenannte Soccer-Emotion-Funktion verleiht den virtuellen Stadien noch mehr Flair: Je nach Leistung reagiert das Publikum mit Fangesängen oder Buh-Rufen auf das Geschehen auf dem Platz. Fein! Aber: Im Spielverlauf stellen sich uns die Nackenhaare auf, was an der jämmerlichen Torwartleistung liegt. Der virtuelle Ballfänger rennt wie ein aufgescheuchtes Huhn durch den Fünfmeterraum und ist oftmals so dämlich postiert, dass jeder Bezirksligatorwart Lachkrämpfe bekommt. So hängt der Typ zu weit vor dem Tor herum, rennt bei einem drohenden Angriff zu eilig heraus und steht nach manchen Flanken sogar mehrere Pixelmeter neben dem Kasten. Merkwürdig, denn im technischen Vorgänger *FIFA WM 2006* fiel der Schlussmann nur selten negativ auf. Damit nicht genug, auch die Hintermannschaft benimmt sich nicht gerade wirklichkeitsnah. Die Defensive zieht sich zu langsam zurück und attackiert ballführende Spieler zu spät. Für uns anspruchsvolle *Pro Evolution Soccer*-Liebhaber ist dies natürlich ein Tritt in die Weichteile. Dabei hat *FIFA 07* spielerisch wirklich zugelegt und nähert sich wieder der Brillanz von *PES*. Der Spielaufbau gestaltet sich dynamischer und Mitspieler laufen sich besser frei. Auch an der Ballphysik, die jedoch bei Weitem noch nicht perfekt ist, hat EA Sports gefeilt. Auf jeden Fall lobenswert: Die neuen Online-Ligen mit wöchentlichen Spielerinterviews. Lukasz Ciszewski

Info: www.fifa07.ea.com



Vorbildlich: Der englische Zweitligist Ipswich Town fertigt die Fußballsöldner vom Chelsea FC mit 3:0 ab, das 4:0 fällt soeben.



Bastian Schweinsteiger ärgert sich über eine verpasste Torchance.



LUKASZ CISZEWSKI

Meine erste Reaktion auf *FIFA 07* war: „Hey, der Spielverlauf ist jetzt um einiges flüssiger und spaßiger!" Die zweite hingegen: „Steht dieser minderbemittelte Torwart noch mal neben dem Tor statt drin, hämmere ich mit meiner Stirn gegen den Monitor!" *FIFA 07* hätte zum besten *FIFA* der letzten Jahre aufsteigen können, doch bei der KI hakt es vorn und hinten. Anspruchsvolle Fußballästheten schluchzen, während abgebrühte Serienanhänger mit den Achseln zucken.



FIFA 07

PREIS	Ca. € 53,-
TERMIN	2. Oktober 2006
GENRE	Sportspiel
ENTWICKLER	EA Sports
VERTRIEB	Electronic Arts
USK-FREIGABE	Ohne Altersbeschränkung
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,3 GHz, 256 MByte RAM, 4,1 GByte HD, Windows 2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Freundschaftsspiel, Turnier, Liga; 2 Spieler pro DVD.

PREIS/LEISTUNG	81%
GRAFIK	90%
SOUND	85%
STEUERUNG	85%
MEHRSPIELER	80%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Wenig Abwechslung im Spielverlauf	-10%
Strohdummer Torwart	- 6%
Teils unrealistische Ballphysik	- 2%
Schlechte Abwehrleistung	2%

GUT
Spielerisch holprig, aber atmosphärisch und technisch wie gewohnt erste Liga.

80%
EINZELSPIELER

NBA Live 07



Ein Wurf von der 3-Punkt-Linie, im Hintergrund lauert unser Dirk Nowitzki.

»In Swasiland Volkssport: Kürbishochwurf.«

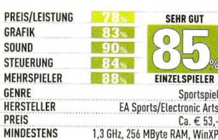
Die Steuerung bei Freiwürfen ist neu, es kommt der rechte Analogstick zum Einsatz.

„Ab ins Körbchen!", heißt es vom 5. Oktober an wieder, wenn das neue *NBA Live* erscheint. Obwohl, *so* neu ist es dann doch nicht: Die Pixelsportler haben einige zusätzliche Würfe, Pässe und allgemeine Tricks drauf. Während der Partien können Sie ferner für einen Ihrer Akteure besondere Fähigkeiten freischalten, wenn Sie ihn gezielt einsetzen. Er wird dann für kurze Zeit zum Superstar. Und weil das so geheimnisvoll abläuft, heißt diese Option „X-Factor". Na ja, wer's braucht. Herzstück ist erneut der Dynasty-Modus, eine Karriere-Kampagne, bei der Sie Trainer, Manager und Spieler in einem sind und über Jahre die Geschicke eines Vereins leiten. Auch hier gibt es kleine Erweiterungen. Beispielsweise kommt es nun unter anderem darauf an, wie sich Ihre Schützlinge verstehen. Das nennt sich dann „Teamchemie". Wenn diese stimmt, spielen die Kollegen besser zusammen. Sonst bleibt alles weitgehend wie gehabt. Für eingefleischte Basketballfans mag auch der neue Jahrgang nicht realistisch genug sein. Insgesamt liefern die Entwickler aber ein schönes Arcade-Spiel ab. Eventuell ist für einige Wohnzimmer-Dribbler der Internet- und Netzwerkmodus ein Kaufgrund, der im vergangenen Jahr bei der deutschen Version aus komplett unerfindlichen Gründen wegrationalisiert worden war. Harald Fränkel

Info: www.electronic-arts.de

HARALD FRÄNKEL

Ein fahrender ICE ist einsteigerfreundlicher als *NBA Live 07*. Oder anders formuliert: Für mich wären ein paar Steuerungsoptionen weniger mehr gewesen. Wer aber ein Gamepad mit zwei Analogsticks, vier Schultertasten und mindestens vier weiteren Knöpfen beherrscht, kriegt ein spaßiges, arcadelastiges Sportspiel.



PREIS/LEISTUNG	78%	SEHR GUT
GRAFIK	83%	**85%**
SOUND	90%	
STEUERUNG	84%	
MEHRSPIELER	88%	EINZELSPIELER
GENRE		Sportspiel
HERSTELLER		EA Sports/Electronic Arts
PREIS		Ca. € 53,-
MINDESTENS		1,3 GHz, 256 MByte RAM, WinXP

VERGLEICH

NHL 07



87%

BESSER

SCHLECHTER

NBA Live 06



84%

Pro Volleyball



Wie beim Schwesterprodukt *Professional Tennis* gibt's bei *Pro Volleyball* ein Namenswirrwarr. Denn während der Installation teilt Ihnen das Programm mit, dass Sie *Pro Volleyball 2* auf die Festplatte packen. Doch bei der niedrigen spielerischen und grafischen Qualität dieses Titels wollen wir gar nicht wissen, wie schlecht der Vorgänger sein muss: Die Animationen stammen aus der Steinzeit und die Steuerung ist grausamer als Saddam Hussein. Übrigens haben wir in Erfahrung gebracht, dass die US-Regierung mit dem Gedanken spielt, *Pro Volleyball* im Gefangenenlager Guantanamo als neue Foltermethode einzuführen. Lukasz Ciszewski

Info: www.astragon.de

PREIS/LEISTUNG	10%	UNGENÜGEND
GRAFIK	11%	**15%**
SOUND	23%	
STEUERUNG	16%	
MEHRSPIELER	16%	EINZELSPIELER
GENRE		Sportspiel
HERSTELLER		Ludonic/Astragon
PREIS		Ca. € 15,-
MINDESTENS		1 GHz, 256 MByte RAM, 410 MByte HD

Pro Judo



Nach dem uralten *Uchi Mata* für den C64 kommt mit *Pro Judo* der zweite halbwegs (!) brauchbare Judo-Titel auf den Markt. Das Spiel ist super einfach: Mit den Pfeiltasten stolpern Sie auf den Gegner zu und sobald sie in Reichweite sind, versuchen beide per Tastenkombinationen den Gegner auf die Matte zu legen. Dabei gewinnt meist derjenige, der zuerst drückt – genau wie bei einem TV-Quiz. Trotz des unglaublich simplen Spielprinzips dürften Fans dieser Sportart dem Titel durchaus etwas abgewinnen, denn es gibt so gut wie alle Würfe, Hebel, Würger und Haltetechniken aus dem Original-Sport. Für Laien ist *Pro Judo* allerdings das Grauen! Ralph Wollner

Info: www.astragon.de

PREIS/LEISTUNG	56%	UNGENÜGEND
GRAFIK	18%	**38%**
SOUND	26%	
STEUERUNG	21%	
MEHRSPIELER	38%	EINZELSPIELER
GENRE		Sportspiel
HERSTELLER		KMT-Games
PREIS		Ca. € 15,-
MINDESTENS		800 MHz, 256 MByte RAM, 300 MByte HD, Win 98

Tiger Woods PGA Tour 07

PC ACTION GOLD 11-2006



Tiger Woods holt zum Abschlag aus. Bitte beachten Sie das tolle Nike-Logo auf seiner Kappe.

Es gibt Dinge, die sich wahrscheinlich nie ändern. Jedes Jahr kauft der FC Bayern die besten Spieler der Bundesliga auf, im Dezember bringt der Weihnachtsmann artigen Kindern Geschenke und jeden Herbst erscheinen Vollpreis-Aktualisierungen zu diversen Sportreihen von EA, darunter *Tiger Woods PGA Tour*. Und wie gewohnt haben die Macher zahlreiche Neuerungen und Erweiterungen eingebaut. So treten Sie im frischen Team-Tour-Modus als Gruppe gegen ein All-Star-Team von Tiger Woods an. Und damit Besitzer des Vorgängers nicht rumnörgeln, packte EA Sports 21 neue Kurse, darunter authentische Schauplätze wie das Four Seasons Resort Aviara in San Diego und den K Club in Irland, in die *07*-Variante. Für uns Sportfanatiker besonders interessant: Die aktuellen Infos des Sport-TV-Senders ESPN, die sich *Tiger Woods 07* aus dem Internet zieht und per Ticker und Radiosender präsentiert. Was uns jedoch auf die Nerven geht, ist der bescheuerte Unschärfeeffekt, der bei Nahaufnahmen unseres Golfers dem Hintergrund eine verwaschene Optik verpasst. Trotzdem ist auch das aktuelle *Tiger Woods* das Nonplusultra in Sachen Golfsimulationen. Manche Dinge ändern sich eben nie. Lukasz Ciszewski

Info: www.easports.com/tigerwoods07

PREIS/LEISTUNG	85%	SEHR GUT
GRAFIK	86%	**86%**
SOUND	82%	
STEUERUNG	91%	
MEHRSPIELER	87%	EINZELSPIELER
GENRE		Sportspiel
HERSTELLER		EA Sports/EA
PREIS		Ca. € 50,-
MINDESTENS		1 GHz, 256 MByte RAM, 2,2 GByte HD



»Freut sich über die Wahl zum Tor des Monats: Eishockeytor.«

Die tolle Präsentation in TV-Qualität ist eine Stärke von *NHL 07*. In dieser Zeitlupenwiederholung zieht Naslund überraschend ab.

NHL 07

Wilde Schießereien



VERGLEICH
Pro Evolution Soccer 5



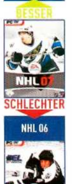
88%

BESSER



SCHLECHTER

NHL 06



85% (abgew.)

Bei der NHL-Version 2007 suchen Sie die Neuerungen mit dem Elektronenmikroskop. Klasse ist das Spiel trotzdem.

Wie bei den Vorgängern steht der so genannte Dynasty-Modus im Mittelpunkt. Hier betreuen Sie eine Eishockeymannschaft als Spieler, Trainer und Manager in Personalunion – und zwar über mehrere virtuelle Jahre. Zur Wahl stehen die nordamerikanische Profiliga NHL mit 30 Clubs, die Deutsche Eishockeyliga DEL (14 Vereine), finnische SM-liiga (ebenfalls 14), schwedische Eliteserie (12) und neuerdings die Tipsport Extraliga Tschechiens (14). Während einer Saison kümmert sich der Spieler um Taktik, Aufstellung, Trainingsplan, Finanzen, Vertragsverhandlungen, Talentsuche, Neuverpflichtungen und den Ausbau von Vereinseinrichtungen. Im Vergleich zu Fußballmanagern à la *Anstoß 2007* (siehe Seite 98) dürfen Sie freilich keine tiefgründige Wirtschaftssimulation erwarten. Über Sieg und Niederlage entscheidet vor allem das Können auf dem Eis.

ALLES WIE IM VORJAHR?

Spielerisch hat sich wenig getan. Ganz ehrlich: Auf den ersten Blick könnte man *NHL 2007* mit *NHL 2006* verwechseln. Die von den Machern angepriesene Möglichkeit, jetzt mit dem rechten Analogstick gezielter passen zu dürfen, ist wirklich kein Brüller. Wenigstens scheint es, als verhielten sich computergesteuerte Cracks ein wenig schlauer. Beispielsweise legen sich Torhüter nicht mehr so schnell hin wie Nymphomaninnen. Dies hatte bei *NHL 06* noch zur Folge, dass Feldspieler den Puck häufig direkt unter die Latte ins Netz zimmern konnten. Aber sonst? Für Patzer mit Kullertoren sind die Schlussleute immer noch gut. Überhaupt: Haben Sie den Dreh erst mal raus, erzielen Sie fast schon zu einfach Tore – sowohl per Direktabnahme als auch im Alleingang. Die Herausforderung für erfahrene Spieler ist selbst im höchsten von vier Schwierigkeitsgraden gering. Jedenfalls beim Einzelspielerpart, der neben dem Dynasty-Modus die Varianten Freundschaftsspiel, Saison, Weltturnier, Free for all und das wiederbelebte Penaltyschießen bietet. DEL-Fans mag wurmen, dass „ihre" Liga wegen der englischen Sprachausgabe und fehlender Trikot- und Stadionwerbung erneut nicht authentisch wirkt. Tipp: Bastler auf Seiten wie www.wasserlasser.de dürften in den kommenden Wochen Mods liefern, die zumindest etwas Anhilfe schaffen. Harald Fränkel

Info: www.electronic-arts.de

»Und jetzt mit Schmackes: Fisting für Fortgeschrittene.«

Wie aus dem Lehrbuch: Suter von den Nashville Predators checkt einen Gegenspieler.

HARALD FRÄNKEL

Spieler meckern jährlich, dass die EA-Sporttitel zu wenig innovativ sind. Ich fand diese Nörgelei meist überzogen, doch diesmal bin auch ich etwas enttäuscht. *NHL 07* ist sehr gut und wir werten das entsprechend – mangelnde Neuerungen machen ein tolles Spiel für sich genommen ja nicht zwingend schlechter. Mit der Fußball-Konkurrenz *Pro Evo 5* kann der Titel aber nicht ganz mithalten, da der Variationsreichtum bei den Spielzügen dann doch einen Tick geringer ausfällt. Trotzdem erleben Sie Eishockey wie live im Fernsehen. Super!



NHL 07

PREIS	Ca. € 53,-
TERMIN	21. September 2006
GENRE	Sportspiel
ENTWICKLER	EA Sports
VERTRIEB	Electronic Arts
USK-FREIGABE	Ohne Altersbeschränkung
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1 GHz, 256 MByte RAM, 2,41 GByte Festplattenspeicher, 64MByte-Grafikkarte, WinXP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Alle Einzelspieler-Modi spielbar; 2 bis 8 Spieler in Netzwerk und Internet, bis zu 4 an einem PC.

PREIS/LEISTUNG	79%
GRAFIK	90%
SOUND	87%
STEUERUNG	88%
MEHRSPIELER	89%
SPIELSPASSWERTUNG:	100%
DEL-Modus nicht sehr authentisch	- 4%
Immer wieder ähnliche Spielzüge	- 3%
Torhüter haben böse Aussetzer	- 3%
Toreschießen schnell zu einfach	- 2%
Konsolenartige Menüführung	- 1%

SEHR GUT
Tolles Eishockeyspiel mit zu wenigen Neuerungen gegenüber dem Vorjahr.





EINZELSPIELER

Adrenalin: Extreme Show



Dank der überempfindlichen Steuerung bauen Sie alle paar Sekunden Unfälle.

Man nehme die rasante Straßen-Action eines *Need for Speed: Most Wanted*, kombiniere sie mit zwölf halbnackten Models mit Riesenhupen, garniere alles mit dem Simulations-Modus eines *Juiced* und serviere dazu mitreißende Musikstücke aus dem Rock- und Technobereich. Und dann setze man das Ganze in den Sand. Die Idee hinter *Adrenalin: Extreme Show* klingt vielversprechend, die Verpackung wirbt sogar mit dem Slogan „The sexiest racing game ever". Doch wo bleibt denn der Sex-Faktor? Selbst Alice Schwarzer gibt im Vergleich zu den zugeknöpften Rennfahrerinnen aus *Adrenalin* mehr her. Die Rennen selbst verkommen dank Steuerungsunmöglichkeiten zu Dauerkarambolagen. Die Karossen verfügen zwar über unterschiedliche Geschwindigkeits- und Beschleunigungswerte, lenken sich aber dennoch wie nach einem Saufgelage. Da hilft auch kein Simulations-Modus. Hier stecken Sie die hart verdienten Kröten in Werbeverträge und Tuningteile. Aufgrund der gerade mal vier Wagenmodelle öden die Investitionen den potentiellen Rennfahrer jedoch schnell an. Und auch der Auftritt von Ex-Pornodarstellerin Kelly Trump setzt beim Spieler weder Adrenalin noch Testosteron frei. Alexander Frank

Info: www.adrenalin-game.com

		MANGELHAFT
PREIS/LEISTUNG	43%	
GRAFIK	50%	
SOUND	55%	49%
STEUERUNG	47%	
MEHRSPIELER	48%	EINZELSPIELER

GENRE	Rennspiel
HERSTELLER	1C/Frogster
PREIS	Ca. € 30,-
MINDESTENS	1,8 GHz, 256 MByte RAM, 3,2 GByte HD

Professional Tennis

Merkwürdig: Auf der Verpackung steht zwar der Titel *Professional Tennis* drauf, doch im Hauptmenü nennt sich das Sportspiel *Dream Match Tennis*. Dies lässt sich genau wie fehlende Lizenzen (Sie führen Fantasie-Athleten wie S. Evans, A. Arnold und P. Scott aufs Feld) noch verschmerzen, der grauenvolle Spielverlauf jedoch nicht. Um den Ball übers Netz zu schlagen, müssen Sie millimetergenau positioniert sein. Ist das nicht der Fall, schlagen Sie Luftlöcher. *Professional Tennis* ist technisch schwach und spielerisch frustrierend. Autsch! Lukasz Ciszewski

Info: www.astragon.de



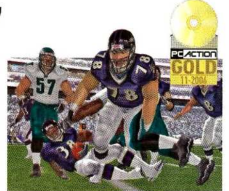
		UNGENÜGEND
PREIS/LEISTUNG	40%	
GRAFIK	51%	
SOUND	30%	39%
STEUERUNG	25%	
MEHRSPIELER	40%	EINZELSPIELER

GENRE	Sportspiel
HERSTELLER	Astragon Sport/Astragon
PREIS	Ca. € 15,-
MINDESTENS	1 GHz, 128 MByte RAM, Gamepad

Madden NFL 07

Wie jedes Jahr präsentiert sich die *Madden*-Reihe in leicht aufgepepptem Gewand mit einigen neuen Optionen. Diesmal gibt es den Hall-of-Fame-Modus, bei dem Sie sich einen bestimmten Athleten herauspicken und ihn bei seiner Karriere bis an die Weltspitze begleiten. Außerdem bietet Ihnen die neue Lead-Blocker-Funktion die Möglichkeit, eine Schneise für Ihren Tailback zu schlagen. Am Rest hat sich außer kleiner Grafikverbesserungen und der Aktualisierung der Daten nichts getan. *Madden* bleibt die beste Football-Serie der Welt. Ralph Wollner

Info: www.electronic-arts.de



		SEHR GUT
PREIS/LEISTUNG	81%	
GRAFIK	88%	
SOUND	87%	87%
STEUERUNG	89%	
MEHRSPIELER	87%	EINZELSPIELER

GENRE	Sportspiel
HERSTELLER	EA Canada
PREIS	Ca. € 53,-
MINDESTENS	800 MHz, 256 MByte RAM, 2 GByte HD, Win 2000

Alfa Antiterror



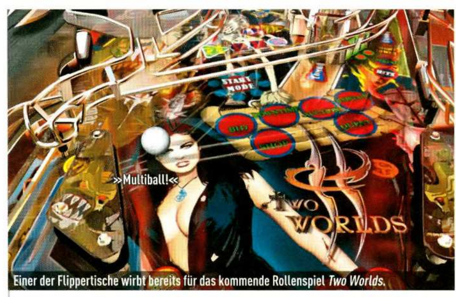
Rote Kreuze markieren die Feinde im Hintergrund. Ihr Team nutzt das Terrain zum Angriff.

Wenn Sie *Alfa Antiterror* richtig spielen wollen, brauchen Sie jede Menge Geduld und Nerven wie Drahtseile. Das nahezu komplett aus *Jagged Alliance* übernommene Befehlssystem zieht jeden Spielzug dermaßen in die Länge, dass Sie für 20 Sekunden Echtzeit-Action eine Planungsphase von über einer Viertelstunde benötigen. Sie übernehmen dabei die Rolle eines Rekruten, der nach seiner Ausbildung in einer Antiterroreinheit landet und insgesamt 22 Missionen mit mehr der weniger heiler Haut überstehen soll. Mit der frei bewegbaren Kamera besichtigen Sie das geamte Terrain und überlegen sich anschließend die richtige Vorgehensweise. Dabei bietet die komplexe und mehr als gewöhnungsbedürftige Steuerung nahezu unendlich viele Möglichkeiten. Während der Planungsphase pausiert das Spiel und Sie legen für jede Einheit Befehlsketten fest. Haben Sie alle Truppen mit Befehlen gefüttert, beginnt der Spielzug und Sie begutachten, wie Ihre Schützlinge die Aktionen in die Tat umsetzen. Obwohl wir keine groben Fehler entdecken konnten, macht gerade die zu umfangreiche Bedienung dem Spielspaß einen gewaltigen Strich durch die Spielspaß-Rechnung. Fans des Genres sollten dennoch einen Blick riskieren. Ralph Wollner

Info: www.bhv.de

PREIS/LEISTUNG	73%	AUSREICHEND
GRAFIK	32%	54%
SOUND	70%	
STEUERUNG	63%	
MEHRSPIELER	54%	EINZELSPIELER
GENRE	Runden-Strategie	
HERSTELLER	Mist Land/Bhv	
PREIS	Ca. € 20,-	
MINDESTENS	1 GHz, 256 MByte RAM, 2 GByte HD, Win 2000	

Dream Pinball 3D



Einer der Flippertische wirbt bereits für das kommende Rollenspiel *Two Worlds*.

Hossa, sieht das klasse aus! Da bei einer Flippersimulation aber primär Übersicht und konstante Bildrate zählen, deaktivieren wir den ganzen Grafikschnickschnack wie High Dynamic Range, Motion-Blur, Bloom-Effekte, Spiegelungen in der Glasscheibe. Das Teil wirkt trotzdem noch fesch und man kann sich auf die Kugel konzentrieren. Diese bewegt sich unserer Meinung nach zwar physikalisch korrekt, doch irgendwie vermittelt sie eher ein Golfball-Gefühl und nicht so sehr das Gewicht einer Metallkugel. Ein Gefühl, das wir nicht wirklich festnageln, sondern nur umschreiben können. Moment mal! Da haben wir ja die Lösung des Problems: Laut Hersteller enthält das Spiel Flipperkugeln aus diversen Materialien. Holz, Stahl, Elfenbein, Marmor, Gold! Klar, dass die unterschiedlich rollen. Ob man so etwas braucht, ist eine andere Sache. Spielerisch ist *Dream Pinball 3D* trotzdem echt gut, da die sechs Tische thematisch wie spielerisch abwechslungsreich und recht realistisch designt sind. Eine Maschine hat sogar das kommende Zuxxez-Rollenspiel *Two Worlds* zum Thema. Fazit: Wir mögen Flipperspiele. Wir mögen *Dream Pinball 3D*. Wirklich lieben können wir nur einen echten Flipper! Ahmet Iscitürk

Info: www.dream-pinball.com

PREIS/LEISTUNG	78%	GUT
GRAFIK	83%	76%
SOUND	76%	
STEUERUNG	79%	
MEHRSPIELER	77%	EINZELSPIELER
GENRE	Flippersimulation	
HERSTELLER	ASK Homework/Zuxxez	
PREIS	Ca. € 24,-	
MINDESTENS	500 MHz, 256 MByte RAM, WinXP	

U-Boote: Seeschlacht im Mittelmeer

Simulationshasser rollt es nach wie vor die Fußnägel hoch bis in die Weichteile, aber objektiv bietet das Add-on zu *Silent Hunter 3* eine Menge! Es erweitert das Hauptspiel nicht nur um 40 Städte und Häfen und mehr als drei Dutzend Schiffstypen (darunter Modelle der Scharnhorst und Gneisenau). Sie bekommen zudem mehr Realitätsnähe: etwa bei Rauch- und Partikeleffekten, dem überarbeiteten Schadensmodell und der verringerten Feinderkennung. Auf Jagd gehen Sie bei der neuen Kampagne im Mittelmeer und Schwarzen Meer. Ja, das taucht was! Harald Fränkel

Info: www.kochmedia.de



PREIS/LEISTUNG	71%	GUT
GRAFIK	78%	76%
SOUND	81%	
STEUERUNG	82%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Simulation	
HERSTELLER	X1 Software/Koch Media	
PREIS	Ca. € 25,-	
MINDESTENS	1,4 GHz, 512 MByte RAM, WinXP, *Silent Hunter 3*	

Magic: The Gathering - Schnelleinstieg



PREIS/LEISTUNG	55%	NICHT MÖGLICH
GRAFIK	–	–
SOUND	–	
STEUERUNG	–	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Sammelkartenspiel	
HERSTELLER	Coresoft/Hasbro	
PREIS	Ca. € 5,-	
MINDESTENS	400 MHz, 128 MByte RAM, 150 MByte HD	

Wir testen aber auch alles, was dank eines Datenträgers wie ein Computerspiel aussieht! Bei *Magic: The Gathering - Schnelleinstieg* handelt es sich um, Überraschung, einen Crashkurs in das bekannte Sammelkartenspiel *Magic*. Das Programm spielt sich nach dem Prinzip eines Fremdsprachentrainers ab: Eine Stimme erklärt Ihnen die Spielregeln und Sie quittieren die Anweisungen mit Herumgeklicke auf Ihrem Kartenstapel. Für Fans überflüssig, für Einsteiger dank beigelegter Real-Spielkarten ganz nützlich. Aber: Wo kein Spiel, da keine Wertung. Alexander Frank

Info: www.magicthegathering.com

Black Buccaneer



PREIS/LEISTUNG	60%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	64%	61%
SOUND	67%	
STEUERUNG	74%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Action-Adventure	
HERSTELLER	Widescreen Games/10tacle	
PREIS	Ca. € 30,-	
MINDESTENS	1 GHz, 256 MByte RAM, 3 GByte HD	

In *Black Buccaneer* schlüpfen Sie in die Rolle eines säbelschwingenden Piraten und begeben sich in 18 recht knappen Levels auf die Suche nach verborgenen Schätzen. Jede Spielebene besitzt mehrere Ausgänge. Um den nächsten Abschnitt zu betreten, lösen Sie einige Rätsel mit der Komplexität einer Sonderschulaufgabe. Ebenso „fordernd" fallen die Kämpfe aus. Die meiste Zeit kloppen Sie auf Inselaffen ein. Trotz Spezialattacken verlaufen die Schlägereien stets nach demselben Muster. Aber immerhin fallen die Levels abwechslungsreich aus. Alexander Frank

Info: www.blackbuccaneer.com

Strength & Honour



PREIS/LEISTUNG	39%	UNGENÜGEND
GRAFIK	14%	32%
SOUND	19%	
STEUERUNG	23%	
MEHRSPIELER	37%	EINZELSPIELER
GENRE	Runden-Strategie	
HERSTELLER	Magitech/The Games Company	
PREIS	Ca. € 30,-	
MINDESTENS	1,8 GHz, 512 MByte RAM, 1,2 GByte HD	

Die Charakteristika dieses Runden-Strategiespiels stapfen imperial daher: Diplomatie, Heiratskabalen, Handel, Sozialstrukturen, historische Schlachten. Sie steuern eines von acht Reichen durch die Antike Eurasiens und zeigen etwa als Hannibal den Römern, wohin sie sich ihre Sandalen stecken können. Der Spaß aber versinkt wie Varus in der Hermannsschlacht. Verantwortlich dafür ist eine Benutzeroberfläche mit Textwüsten in Staubfarbe, nerviges Gedudel und eine wohl bei Ausgrabungen im alten Rom gefundene Grafik-Engine. Christian Burtchen

Info: www.ezgame.com/snh

World of Qin 2: Collector's Edition



Diese achtäugige Spinne spuckt ihr tödliches Gift in alle Richtungen.

»Polnischer Supermarkt: Die Fahrradständer sind leer.«

Manche stärkeren Gegner, etwa Banditen, verkloppen Sie besser in einer Gruppe.

Sie spielen *World of Warcraft* und interessieren sich für *World of Qin 2?* Dann sollten Sie sich visuell zunächst einmal mit Nacktfotos von Hella von Sinnen und akustisch mit Liedern von Daniel Küblböck auf die Qualität einstimmen. Wir überzeugten uns selbstlos für Sie davon: Ihr Paladin, Priester, Jäger oder Zauberer hetzt durch unförmige Landschaften, tritt allerlei Vögeln, Schweinen und anderem Getier in die Fortpflanzungsorgane, erbeutet deren Innereien wie Fleisch, Augen, Keulen oder Goldstücke (!) und belabert daraufhin diverse Nichtspielercharaktere zwecks Belohnung. Die monotone, penetrante Tonuntermalung schalten Sie am besten ab. Nur das Elementesystem kommt mit einem leichten Flair der Frische daher. Fünf Elemente ergänzen oder beeinträchtigen die Wirkungen Ihrer Waffen und Rüstungen: Feuer, Wasser, Erde, Holz, Metall. Je nach Ausrichtung Ihres Charakters schlagen Sie die Schädel Ihrer Gegner schneller ab (Metall) oder halten besonders viele Tritte und Hiebe aus (Erde). Ansonsten bietet das Spiel nichts Neues – von der Tatsache abgesehen, dass Ihr Held statt gewöhnlichem Fantasy-Gesocks chinesischem Mythen-Zeugs auf die Pelle rückt. Finger weg: *World of Qin 2* ist die zehn Euro pro Monat nicht wert. Alexander Frank

Info: http://woq2.gamigo.de

ALEXANDER FRANK

Stellen Sie sich ein vegetarisches Gericht vor, das nicht nur ekelhaft aussieht, sondern genauso schmeckt. Dass es kein Fleisch bietet hat und dennoch Geld kostet, grenzt schon an eine Frechheit. Kurz und schmerzlos: Spielen Sie lieber *Guild Wars*. Das sieht besser aus und bietet deutlich mehr Inhalt. Und die lästige Monatsgebühr bleibt Ihnen ebenfalls erspart.



PREIS/LEISTUNG	65%	AUSREICHEND
GRAFIK	60%	58%
SOUND	58%	
STEUERUNG	63%	
EINZELSPIELER	–	MEHRSPIELER
GENRE	Online-Rollenspiel	
HERSTELLER	Object Software/The Games Company	
PREIS	Ca. € 25,-	
MINDESTENS	1,2 GHz, 128 MByte RAM, 1,2 GByte HD	



Das Haus der Toten

Machen wir es kurz. Oder jedenfalls kürzer als der vollständige Name des Spiels, der *Geisterjäger Delaware St. John: Das Haus der Toten* lautet. Das Adventure mit „exquisiten Grafiken" und „perfekter Sounduntermalung" (Packungstext) entpuppt sich als Alternative zum abendlichen Baldriantee. Sie schlurfen durch grob gezeichnete Standbilder, fotografieren geisterhafte Visionen oder nehmen paranormale Geräusche auf, um seltsame Todesfälle im alten Morrisville-Anwesen aufzuklären. Leichte Rätsel und drei Stunden Spielzeit? Da war sogar *Scratches* besser. Marc Brehme

Info: www.astragon.de



PREIS/LEISTUNG	46%	AUSREICHEND
GRAFIK	42%	52%
SOUND	67%	
STEUERUNG	70%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Adventure	
HERSTELLER	Big Time Games/Astragon	
PREIS	Ca. € 15,-	
MINDESTENS	800 MHz, 256 MByte RAM, Windows 98	

Die Stadt der Toten



PREIS/LEISTUNG	46%	AUSREICHEND
GRAFIK	42%	52%
SOUND	67%	
STEUERUNG	70%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Adventure	
HERSTELLER	Big Time Games/Astragon	
PREIS	Ca. € 15,-	
MINDESTENS	800 MHz, 256 MByte RAM, Windows 98	

Das Grauen nimmt kein Ende. Angela Merkel ist noch immer Bundeskanzlerin und Delaware St. John auch nach der Pleite mit dem *Haus der Toten* (links) noch immer digitaler Geisterjäger. Diesmal durchstreifen Sie tief in den Wäldern von Maine die *Stadt der Toten*. Ein Ort, der auf keiner Karte verzeichnet ist, und dessen Bewohner auf mysteriöse Weise vor 20 Jahren auf einen Schlag verschwanden. Und wieder klicken Sie sich durch Standbilder, machen Fotos und sammeln Krimskrams ein. Gruselig an diesem Spiel finden wir nur die unerklärliche USK-16-Einstufung. Marc Brehme

Info: www.astragon.de

Die Sims 2: Glamour Accessoires



In solchen Villen leben nur die Reichen und Schönen. Und wir.

Seit einigen Monaten verfolgt EA eine Preispolitik, die in der Spielergemeinde für Aufruhr sorgt und auf wenig Gegenliebe stößt. Für *Battlefield 2* veröffentlichte der große Vertrieb neben einem klassischen Erweiterungs-Pack zwei sehr spärlich bestückte Map-Pakete für je zehn Euro. Und auch *Sims 2* hat im Winter schon ein Mini-Add-on namens *Weihnachts-Pack* spendiert bekommen. Nun liefert *Die Sims 2: Glamour Accessoires* 60 nagelneue Luxus-Gegenstände für die Lebenssimulation nach. Sie erwerben das Teil wahlweise im Kaufhaus in einer DVD-Verpackung oder per kostenpflichtigen Download. Der Preis von *Glamour Accessoires* ließ jedoch die Anhängergemeinde aufschreien: Ganze 20 Tacken blättern Sie auf den Tisch, um Gegenstände zu erhaschen, die Sie sich in ähnlicher Form von den zahlreichen Fanseiten im Internet für lau runterladen können. Zwar stellen die frischen Einrichtungsgegenstände und Kleidungsstücke wie Marmorstatuen, Pop-Art-Kunstwerke und Pelzmäntel eine nette Alternative zum üblichen *Sims 2*-Alltag dar, aber bei diesem Preis sollten sogar hartgesottene Anhänger den Kauf überdenken. Warten Sie lieber auf das umfangreichere Add-on *Haustiere*. Lukasz Ciszewski

Info: www.diesims.de

PREIS/LEISTUNG	40%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	87%	65%
SOUND	77%	
STEUERUNG	84%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Lebenssimulation	
HERSTELLER	Maxis/EA	
PREIS	Ca. € 20,-	
MINDESTENS	1 GHz, 1 GByte HD, Sims 2	

Space Rangers 2: Dominators



In dieser Schlacht plätten Kampfroboter eine gegnerische Basis.



Die Galaxiekarte liefert Informationen zu den Planeten im Sternensystem.

VERGLEICH

Darkstar One



84%

BESSER

SCHLECHTER

Sword of the Stars

72%

In der Weltraum-Strategie *Space Rangers 2: Dominators* haben Sie mächtige Kampfroboter (Dominatoren) an der Backe. Die Blechhaufen sind leidlich intelligenter als eine Amöbe, kloppen alles kurz und klein und wollen – Sie ahnen es – die Galaxie unterwerfen. Um die Bedrohung aufzuhalten, entscheiden Sie sich für eine von fünf Rassen, wählen Beruf (Krieger, Händler, Pirat) und ein Raumschiff. Mit der Weltraumschüssel düsen Sie von Planet zu Planet und verhökern Waren, etwa Schnaps und Medikamente. Und dann wären da ja immer noch die bösen Roboterfuzzis, denen Sie in Echtzeit-Strategie-Schlachten das Abgasrohr verbiegen. Für jeden, der Sie nicht gerade abknallen will, dürfen Sie gegen einen Belohnung viele Haupt- und Nebenmissionen erledigen. Mit Erfahrungspunkten und Kohle putzen Sie dann Ihr Alter Ego beziehungsweise den Raumkreuzer heraus. Allerdings ist diese Vielfalt schon fast zuviel des Guten, weil Sie gar nicht mehr wissen, wohin Sie Ihren Hintern schwingen sollen. In der ersten Spielstunde standen wir der Funktionsvielfalt gegenüber wie der Ochs vorm Berg. Übrigens: Einen Mehrspieler-Modus suchen Sie ebenso vergeblich wie endlich mal mehr Geld im Portemonnaie. Aber allein spielen ist auch mal ganz schön. Marc Brehme

Info: www.spacerangers2.de

MARC BREHME

Weltraum-Missionen, Echtzeit-Gefechte und ein dynamisches Wirtschaftssystem, garniert mit einer Prise Rollenspiel. Das macht Laune, erschlägt Sie aber mit Funktionsvielfalt. Empfehlenswert ist *SR2* für Spieler, die *Darkstar One*, *Freelancer* & Co. mögen und bisher einen Einschlag von Echtzeit-Strategie vermissten.

PREIS/LEISTUNG	74%	GUT
GRAFIK	73%	76%
SOUND	78%	
STEUERUNG	82%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Echtzeit-Strategie
HERSTELLER		1C Company/Frogster
PREIS		Ca. € 40,-
MINDESTENS		450 MHz, 128 MByte RAM, 1 GByte HD, Win 98

Sword of the Stars



Ein feindliches Schiff (rechts) attackiert den Spieler vor einem Planeten.



Auf dieser Sternenkarte verwalten Sie Ihr Reich und die Flotten.

AUF DVD
DEMO

VERGLEICH

Nexus: The Jupiter Inc.



81% (abgew.)

BESSER

SCHLECHTER

Master of Orion 3

54%

Lassen wir mal den deutschen Bildungsbürger raushängen und sagen es in Anlehnung an Erich Maria Remarque: Im Westen – und im Weltraum – nichts Neues. Als Mitglied eines von vier Völkern ist es in *Sword of the Stars* Ihre Aufgabe, Runde für Runde den Weltraum zu erobern. Sie starten mit einem schnöden Planeten, auf dem Sie neue Techniken erforschen und Raumschiffe produzieren. Damit machen Sie sich auf, neue Welten zu erforschen und Ihrem Imperium einzuverleiben. Auf diese Weise fahren Sie Kohle ein, was – logo! – zur Folge hat, dass Sie bessere Technik und damit effektivere Raumschiffe erhalten. Wer eine ultrakomplexe Menüführung erwartet, den überrascht der Titel: Alle Funktionen lassen sich kinderleicht bedienen, meist über Schieberegler. So verteilen Sie Ihre Finanzen schnell auf die Bereiche Forschung, Infrastruktur, Raumschiffbau und Terraforming (bevor der Textchef nachfragt: Umformung von Planeten in bewohnbare, erdähnliche Himmelskörper). Kommt es zum optisch eher mäßigen Echtzeit-Kampf, geben Sie simple Befehle wie Rückzug oder Angriff, der Rest läuft automatisch. Für Einsteiger in dieses Genre eignet sich *Sword of the Stars* – für Fortgeschrittene, die vor allem in Sachen Kämpfe mehr erwarten, weniger. Andreas Bertits

Info: www.swordofthestars.com

ANDREAS BERTITS

Auf der einen Seite bin ich überrascht von der simplen Bedienung von *Sword of the Stars*. Auf der anderen Seite frage ich mich, wieso der Kampf derart abgespeckt daherkommt. Trotzdem macht es zwischendurch durchaus Laune, das Weltraum-Reich wieder ein wenig zu erweitern.

PREIS/LEISTUNG	74%	GUT
GRAFIK	58%	72%
SOUND	68%	
STEUERUNG	78%	
MEHRSPIELER	75%	EINZELSPIELER
GENRE		Runden-Strategie
HERSTELLER		Kerberos Productions/Frogster
PREIS		Ca. € 35,-
MINDESTENS		1 GHz, 512 MByte RAM, Windows 2000



GIGA\\GAMES

Die GIGA-Games Redaktion ist in Sachen PC - und Konsolenspiele immer auf dem neuesten Stand. GIGA Games ist seit mittlerweile mehr als fünf Jahren die weltweit einzige tägliche Sendung über Computerspiele.



GIGA überträgt alle eSports Highlights live. Zudem berichtet GIGA jeden Abend wie eine Sportschau über Matches und Ergebnisse der größten Ligen in ganz Europa.

PLAY

PLAY ist das Format für Casual Player, hier stehen Fun-Spiele im Mittelpunkt. Die Zuschauer werden interaktiv in die Sendung eingebunden.



Freitags wird PLAY multimedial. Digital Home zeigt Euch die neuesten Entwicklungen aus der Welt der digitalen Unterhaltung.



Late Knights ist die neue Late (K)Night Show bei GIGA. Jeden Donnerstag um kurz vor Mitternacht laden die Gastgeber Nils Bomhoff und Etienne Gardé zur locker-flockigen Talkstunde.



eSports sollte live und ohne Unterbrechungen genossen werden. GIGA2 zeigt via IPTV alle bedeutenden Spiele aller bedeutenden eSports Events in Europa live und in voller Länge.



GIGA Digital ist der erste deutsche Fernsehsender, bei dem es rund um die Uhr um die Themen Digital Lifestyle, Games und eSports geht. Kompetente Moderatoren schaffen einen einzigartigen Mix aus Gaming und Entertainment.

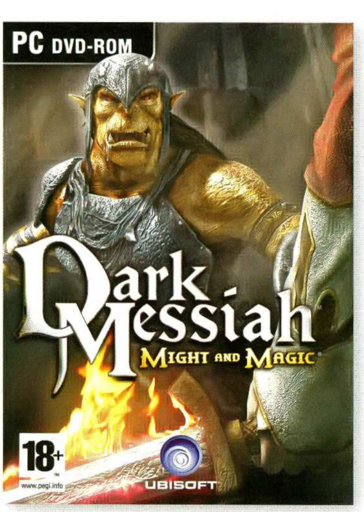
www.giga.de»»

GIGA - auf Astra digital 19,2°|Transponder: 103 | Freq: 12.460,50 MHz | Pol:H | 27,5 MSymb/s | FEC: 3/4

Holen Sie sich Ihr Spiel!

Hammer-Spiele für null Komma nichts *

* Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PC ACTION wirbt, kann als kostenloses Dankeschön ein Top-Spiel als Prämie abgreifen.



DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC*

Den Spieler erwarten grausame Kämpfe mit unbarmherzigen und gnadenlosen Gegnern. Die Schwertkämpfe sind spektakulär inszeniert und gegen die gigantischen und bösartigen Kreaturen steht ein riesiges Arsenal an verheerenden Waffen zur Verfügung. Die Grafik und die unglaublichen Spezialeffekte lassen keine Wünsche offen. Erscheint: September 2006.

* Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig.

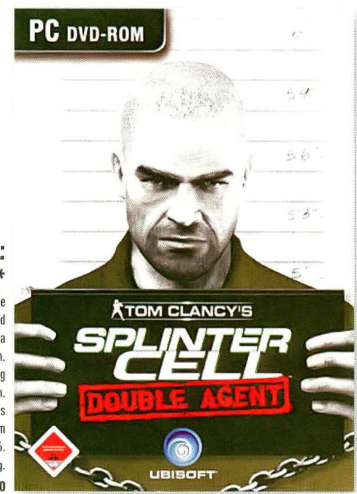
PRÄMIENNUMMER: 003040

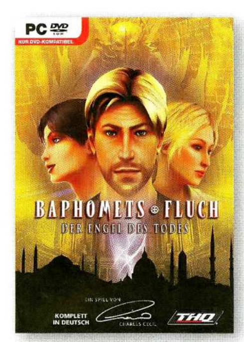
SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT*

Tom Clancy's *Splinter Cell: Double Agent* knüpft an die traditionelle Innovationsfreude der *Splinter Cell*-Reihe an und revolutioniert das Spionage-Action-Genre. Es führt ein nie da gewesenes Doppelagentenkonzept und ein neues Spielprinzip ein. Zum ersten Mal erlebt der Spieler die unbarmherzige Spannung und die gnadenlosen Zwangslagen im Leben eines Doppelagenten. Technik, Spielerlebnis und Inszenierung bilden ein gelungenes Gesamtpaket. Sam Fishers vierter Auftritt gerät erneut zum absoluten Kracher! Erscheint : Oktober 2006.

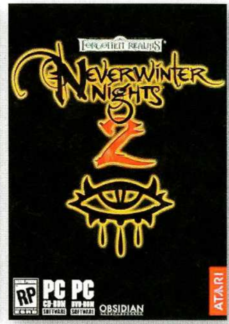
* Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig.

PRÄMIENNUMMER: 003050

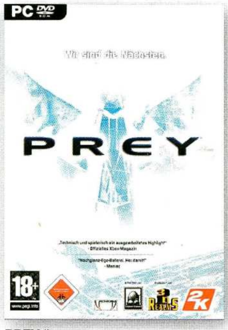




BAPHOMETS FLUCH: DER ENGEL DES TODES
Packende Storyline voller Intrigen und Wendungen, basierend auf Fakten, Mythen und Fiktionen. Erscheint: September 2006.
PRÄMIENNUMMER: 003052



NEVERWINTER NIGHTS 2
Herausragende Grafik, komfortablerer Editor und mehr Einzelspieler-Spaß als beim Vorgänger: *NWN 2* hat alles, was ein gewaltiges Rollenspiel braucht. Erscheint: September 2006.
PRÄMIENNUMMER: 003029



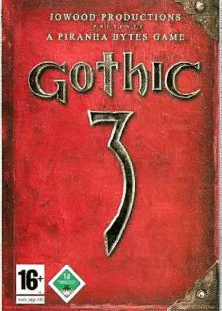
PREY *
Der Ego-Shooter *Prey* ist atmosphärisch dicht, technisch beeindruckend und superspannend. Kaum zu glauben, was Sie hier erleben!
* Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig.
PRÄMIENNUMMER: 002947



MEDUSA 5.1 PRO GAMER EDITION
Erleben Sie eine Welt unvergleichlicher Surround-Sounds! Mit dem *5.1 Surround Headset* befinden Sie sich stets mitten im Geschehen. Nicht nur für Spieler ein Muss!
PRÄMIENNUMMER: 003034



SIEDLER 2: DIE NÄCHSTE GENERATION
Das zeitlose Spielerlebnis und der faszinierende Charme der Knuddelgrafik garantieren viele unterhaltsame Stunden und durchspielte Nächte.
PRÄMIENNUMMER: 003051



GOTHIC 3
Noch nie sah die Welt von *Gothic* schöner aus. Die Umgebungen kommen dank deutlich mehr Details noch lebendiger rüber. Ein Hammer! Erscheint: 13.10.2006
PRÄMIENNUMMER: 003028



50 EURO GUTSCHEIN VON PLAYCOM
Gehen Sie shoppen auf www.playcom.de – 50 Euro stehen Ihnen mit unserem Gutschein zur Verfügung.
PRÄMIENNUMMER: 002918



RUSH FOR BERLIN COLLECTOR'S EDITION
Schicken Sie Ihre Helden in den Kampf! Die Collector's Edition enthält neben weiteren Boni auch eine Adler-Statue aus Metall.
PRÄMIENNUMMER: 002999

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A - 5081 Anif, Fax: +43 (0)6246 8825277

❐ **Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD**
(€ 57,60/12 Ausgaben [=€ 4,80/Ausg.]; Ausland € 69,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❐ **Ja, ich möchte das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 57,60/12 Ausgaben [=€ 4,80/Ausg.]; Ausland € 69,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Anschrift:
(*Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie	Prämiennummer

* Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von circa zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

PA PR 36

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

BUDGET

The Fall: Last Days of Gaia – Reloaded

PC ACTION PREISTIPP 11-2006

VERGLEICH
Knights of the Old Republic 2
91%
BESSER
SCHLECHTER
Baldur's Gate 2
79%



Die Truppe schießt auf Banditen.



Mit den entsprechenden Medizinkenntnissen können Sie Tote wiederbeleben.

Wer zu spät kommt, den bestraft das Leben. Das dachten sich wohl die Macher von *The Fall: Last Days of Gaia*, als sie Anfang 2005 ihr ambitioniertes Werk halbgar in die Händlerregale stapelten. Doch wer zu früh kommt, den bestrafen nicht nur Frauen, sondern erst recht die Spieler. Die Serviceleitungen des Berliner Studios quollen nach der Veröffentlichung der mit Fehlern behafteten Sandgeschichte vor Beschwerden über: Abstürze und Grafikprobleme en masse. Besonders ärgerlich: Die Beta-Version, die PC ACTION damals zur Verfügung stand, erwies sich im Nachhinein als deutlich besser als die Verkaufsversion. Ein paar Monate später lieferten die Macher eine überarbeitete Fassung nach, die nun für die zehn Euro günstige Budget-Edition abermals aufmotzt wurde. Die *Reloaded*-Fassung bietet neue Missionen, verbesserte Grafik, authentischere Sound-Effekte und frische Waffen. Wow! Das Szenario des Endzeit-Rollenspiels in Kurzform: 2062 sitzt die Menschheit auf dem Trockenen, weil die globale Erwärmung so ziemlich jede Gegend ausräucherte. Sie klopfen sich eine Truppe zusammen und sorgen für den Wiederaufbau der Welt – wie es die Westdeutschen seit dem Mauerfall 1989 tun. Lukasz Ciszewski

Info: www.the-fall.com

LUKASZ CISZEWSKI

Ein feines Auftragssystem, interessante Geschichten und üppige Spielzeit – selbst Geizhälse sollten für dieses gelungene Endzeit-Rollenspiel zehn läppische Euro hinblättern, zumal die doppelt überarbeitete *Reloaded*-Version von *The Fall: Last Days of Gaia* sogar neue Waffen und Boni bietet.

PREIS/LEISTUNG	90%	SEHR GUT
GRAFIK	80%	85%
SOUND	82%	
STEUERUNG	84%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Rollenspiel
HERSTELLER		Silver Style/Koch Media
PREIS		Ca. € 10,-
MINDESTENS		2 GHz, 512 MByte RAM, 2,2 GByte HD

Lego Star Wars

VERGLEICH
SCHLECHTER
Onimusha 3
68%
SCHLECHTER
Fluch der Karibik: DLdJS
50%



Obi-Wan und Qui-Gon Jinn mischen das Innere eines Raumschiffs auf.

Sie finden es albern, wenn erwachsene Männer mit kleinen bunten Plastiksteinen spielen? Und es ist für Sie unerklärlich, warum sich Menschen für abgedrehte Weltraumopern begeistern? Dann hassen Sie uns eben: Wir stehen nämlich voll auf *Lego Star Wars*. Hierbei spielen Sie in astreiner Klotz-Grafik die drei neusten *Star Wars*-Episoden nach. Die Programmierer waren bei ihrer Arbeit so detailverliebt, dass wir theoretisch alle Szenarien aus diesem Action-Titel originalgetreu mit echtem Lego nachbauen könnten. Aber wir sind ja schließlich nicht völlig durchgeknallt. Der Spielablauf ist genau wie die Steuerung simpel und sicherlich auf die jüngere Zielgruppe ausgerichtet. Sie säbeln sich als Obi-Wan durch Droiden-Horden, räumen dank Macht-Fähigkeiten nervige Hindernisse aus dem Weg und befreien ballernd Königin Amidala aus ihrem Palast in Naboo. Besonders gefallen uns die „nachgebauten" Zwischensequenzen aus den Filmen. Menschen, die die Pubertät schon hinter sich haben und eine Vorliebe für die Sternenkriege pflegen, sollten sich von der Optik und dem unkomplizierten Spielablauf nicht abschrecken lassen. Haben Sie schon unseren Test (ab Seite 82) zum Nachfolger *Lego Star Wars 2* goutiert? *Die klassische Trilogie* führt durch die cooleren drei Episoden. Lukasz Ciszewski

Info: www.lego.com/starwars

LUKASZ CISZEWSKI

Bunt, simpel, aber witzig: *Lego Star Wars* wirkt zwar infantil, macht aber sogar alten Säcken wie meinen Kollegen Spaß. Obwohl nur Pixelklötze über den Monitor flimmern, kommt die *Star Wars*-Atmosphäre perfekt rüber. Und wer die Episoden 1 bis 3 nicht leiden kann, greift zum Nachfolger.

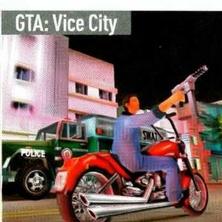
PREIS/LEISTUNG	87%	GUT
GRAFIK	68%	80%
SOUND	75%	
STEUERUNG	77%	
MEHRSPIELER	82%	EINZELSPIELER
GENRE		Action
HERSTELLER		Traveller's Tales/AK Tronic
PREIS		Ca. € 10,-
MINDESTENS		1 GHz, 256 MByte RAM, 1 GByte HD

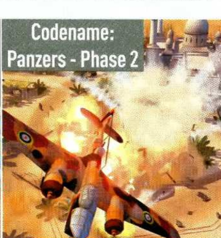
Budget-Titel im Überblick

Wie jeden Monat listen wir an dieser Stelle die aktuellen Budget-Spiele auf. Greifen Sie zu!

TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TEST IN AUSGABE
Codename: Panzers - Phase 2	Strategie	AK Tronic	89%	€ 10,-	9/05
CSI: Miami	Adventure	AK Tronic	61%	€ 10,-	4/05
Gothic Fan Edition	Rollenspiel	NBG	78% (abg.)	€ 15,-	4/01
GTA: Vice City	Action	AK Tronic	81% (abg.)	€ 10,-	6/03
Gun	Action	AK Tronic	84%	€ 10,-	1/06
Lego Star Wars	Action	AK Tronic	80%	€ 10,-	6/05
Stronghold 2	Strategie	AK Tronic	78%	€ 10,-	7/05
The Bard's Tale	Rollenspiel	AK Tronic	77%	€ 10,-	8/05
The Fall: Last Days of Gaia - Reloaded	Rollenspiel	AK Tronic	85%	€ 10,-	7/05
World Series of Poker	Simulation	AK Tronic	65%	€ 10,-	11/06


Gun


GTA: Vice City


Codename: Panzers - Phase 2



Die zock ich am liebsten!

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monatlichen Umfrage mitmacht, kann ein Top-Spiel gewinnen. Wie? Auf Seite 20 steht's!

Platz 1



Was für eine Erfolgsgeschichte: Vergangene Ausgabe noch Neuzugang, ist *Prey* nun der Chart-König.

Platz	Vormonat	Spiel	Ausgabe	Wertung	Hersteller
1	▲ (2)	Prey	9/2006	86%	Human Head Studios
2	▲ (3)	F.E.A.R.	11/2005	88%	Monolith
3	▼ (1)	The Elder Scrolls 4: Oblivion	6/2006	88%	Bethesda Softworks
4	■ (4)	World of Warcraft	2/2005	93%	Blizzard
5	▲ (8)	Battlefield 2	8/2005	92%	Dice
6	■ (6)	Guild Wars: Factions	7/2006	86%	Arena-Net/NC Soft
7	▲ (13)	Doom 3	10/2005	85%	id Software
8	▲ (NEU)	Titan Quest	8/2006	82%	Iron Lore
9	▲ (14)	Pro Evolution Soccer 5	12/2005	89%	Konami
10	▼ (7)	Counter-Strike Source	12/2004	88%	Valve
11	▼ (5)	Hitman: Blood Money	7/2006	85%	IO Interactive
12	▼ (9)	Civilization 4	1/2006	88%	Firaxis
13	▼ (12)	Half-Life 2	12/2004	94%	Valve
14	▼ (10)	Quake 4	1/2006	88%	Raven Software
15	▲ (NEU)	Far Cry	5/2004	91%	Crytek

Der Untergang

Ganze drei Monate konnte sich das Rollenspiel-Epos *The Elder Scrolls 4: Oblivion* gegen die Konkurrenz behaupten. Doch jetzt muss das Werk von Bethesda der neuen Nummer eins weichen. Ob unser gerade fertig gestelltes Sonderheft mit all den leckeren Mods daran noch etwas ändert?

Platz 2



Auch der ehemalige Spitzenreiter *F.E.A.R.* hat *Oblivion* noch einmal überholt. Respekt, altes Haus!

PES 6



Spiel	Hersteller	Termin
Belief & Betrayal	Dtp	Oktober
Desert Law	The Games Company	Oktober
Field Ops	Freeze Interactive	Oktober
Flight Simulator X	Microsoft	Oktober
Fußball Manager 2007	EA Sports	Oktober
Neverwinter Nights 2	Atari	Oktober
Pro Evolution Soccer 6	Konami	Oktober
Warhammer: Mark of Chaos	Deep Silver	Oktober

SPIELERFORUM



Dass es sich in geduckter Haltung wesentlich ruhiger zielen lässt, nutzt diesem Gegner auch nichts mehr.

»Heino trägt auch im Krieg seine Sonnenbrille.«

»Schützt Analphabeten: ABC-Schutzmaske.«

Dieser Widersacher wurde bereits mehrfach getroffen. Wir geben ihm mit unseren zwei Pistolen den Rest.

Die Grafikeffekte sorgen nach wie vor für eine Bomenstimmung. Hier wirbelt eine Explosion den Gegner herum.

»Beim Paintball der King: Niki Lauda.«

F.E.A.R.

Der Überflieger

AUF AB 18-DVD
XL-VIDEO

AUF DVD
VIDEO PATCH

Umsonst ist angeblich nur der Tod – und selbst der kostet das Leben. Vivendis offizielles Shooter-Paket gibt es trotzdem komplett für lau.

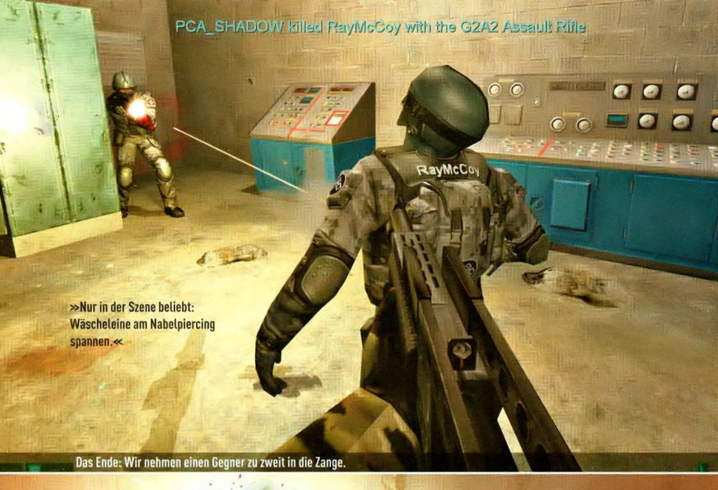
F.E.A.R. COMBAT | Weihnachten fiel dieses Jahr schon am 17. August. Für Shooter-Fans zumindest. An besagtem Tag beglückte Vivendi die Spielergemeinde mit einem Riesengeschenk. Der komplette Multispielerteil des Spitzen-Shooters *F.E.A.R.* steht seither zum Download bereit! Legal und kostenlos. Eine simple Registrierung auf der Homepage genügt und Sie dürfen im Netzwerk oder Internet sowohl gegen andere Besitzer des Gratispakets wie auch gegen Eigentümer der *F.E.A.R.*-Verkaufsversion antreten. Ohne Zusatzkosten. Ein Konzept, das wir bislang nur von *Wolfenstein: Enemy Territory* kannten.

WILLST DU FLICKEN?

Damit Besitzer der Vollversion auf Gratis-*F.E.A.R.*-Spieler losgehen können, benötigen Sie den Patch 1.07 (auf DVD), der inzwischen für sämtliche Sprachversionen verfügbar ist. Saugen Sie nur den Mehrspielerteil auf Ihre Festplatte, sparen Sie sich das Aufspielen des Patches, denn das Programm befindet sich bereits auf dem neuesten Stand.

MODALITÄTEN

Für Meckerfuzzis wie Herrn Brehme unglaublich, aber wahr: Am Umfang gibt es nichts auszusetzen! Sämtliche offiziellen Spielmodi und alle 19 Mehrspieler-Karten sind mit an Bord. Lediglich Alma und die Einzelspieler-Kampagne suchen Sie vergeblich. Reichen Ihnen die mitgelieferten Karten nicht, verbinden Sie sich einfach mit einem Server, der selbstgemachte Karten unterstützt, und laden automatisch frisches Material herunter. Oder Sie erstellen gleich mit Hilfe unseres *F.E.A.R.*-SDK-Tutorials aus der Ausgabe 09/06 Ihre eigenen Schauplätze und schicken sie uns danach für das Spielerforum. Zu den Spielmodi von *F.E.A.R. Combat*: Beim Deathmatch hauen Sie jedem, der Ihnen begegnet, auf die Ladeluke. Das gilt ebenfalls für Slowmo Deathmatch. Allerdings greifen Sie hier zusätzlich auf die Zeitlupe zurück. Ausschließlich Mitglieder des gegnerischen Teams vertrimmen Sie in Modus Team Deathmatch. So läuft der Hase auch beim Slowmo Team Deathmatch – Zeitlupe wieder inklusive. Bei Elimination gilt: Nur



Das Ende: Wir nehmen einen Gegner zu zweit in die Zange.



Viele Spielmodi gibt es in einer Slowmo-Ausführung. In solchen Fällen durchsieben Sie Ihre Gegner in Zeitlupe.

der Stärkste gewinnt. Oder eben derjenige, der sich besser als Saddam verkriecht und hofft, dass alle anderen bis zum Ende der Partie das Zeitliche segnen. Auch bei Team Elimination blasen Sie der gegnerischen Mannschaft das Licht aus. In der beliebten Verfahrensweise Capture the Flag klauen Sie den anderen die Fahne und schleppen den Fetzen in Ihre eigene Basis. Und wer jetzt nicht ohne weitere Erklärungen schnallt, wie das mit der Praktik Slowmo Capture the Flag läuft, braucht das Spiel gar nicht erst zu starten. Gut aufpassen sollten Sie auch bei Conquer All. Sie gewinnen, wenn Ihr Team sich gleichzeitig an allen Kontrollpunkten breitmacht. Zu guter Letzt steht noch Control zur Wahl. Für das Besetzen von Kontrollpunkten fahren Sie wie der 1. FC Nürnberg in der Bundesliga Punkte ein. Gemächliche Gemüter lassen lieber die Flossen von *F.E.A.R. Combat*. Auf einem gut gefüllten Internet-Server bewegt sich die durchschnittliche Lebenserwartung eines durchschnittlichen Kombattanten im Bereich eines Schäferstündchens von Kollege Wollner – irgendwo um 15 Sekunden. Es rappelt jedenfalls ordentlich im Karton, vorbeizischende Kugeln schlagen dicke Brocken aus den Wänden, aufwirbelnder Staub trübt Ihre Sicht und dem anrauschenden Gegner können Sie ein ums andere Mal nicht mehr ausweichen ...

ACH DU DICKES EI

Das Einzige, was Ihnen für die Mehrspieler-Schießerei im Wege steht, ist der 1,8 Gigabyte große Download. Trotz dicker Leitung brauchten wir gigantische 18 Stunden dafür. Da Hersteller Vivendi für das Spiel keine Freigaben für Heft-DVDs erteilt, können wir Ihnen den Download nicht ersparen.

NOCH MEHR ACTION

Zum Trost servieren wir Ihnen aber mit *Beneath* eine – laut Hersteller sogar die erste – *F.E.A.R.*-Einzelspieler-Karte sowie ein schickes *F.E.A.R. Combat*-Video auf DVD (bei der Ab-18-Edition sogar extralang). Jürgen Krauß

Info: www.joinfear.com

F.E.A.R. — AUF DVD: MOD

AUTOR	Steve Gaynor
FILENAME	BENEATHinstall102
VORAUSSETZUNG	F.E.A.R. v1.07

PRO + CONTRA
- + Gute Sprachausgabe
- − Kurze Spielzeit

FAZIT: „Uuuund Action! Knackige Gruselballerei für die Frühstückspause."

Inhalt

Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr denn Mod XY nicht auf der DVD? Der ist doch so geil...!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch können wir nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten. Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder Star Wars. Ach ja – und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie also Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

Geh ins Netz!

Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf www.pcaction.de, sondern auch bei den Kollegen von eXtreme Players. Seit 1999 verfolgt das 19-köpfige Team ein Ziel: die Nummer 1 der deutschen Onlinemagazine zu werden. Wir finden, eXtreme Players ist nah dran. Wenn auch Sie Ihren Teil zur Erfolgsstory beitragen wollen, schicken Sie eine Bewerbungsmail mit Arbeitsproben an info@extreme-players.de. So, und jetzt statten Sie unserem Kooperationspartner www.extreme-players.de gefälligst einen Besuch ab!

Vor einer Scheune überraschen wir den Ukrainer mit unserer Benelli-M4-Schrotflinte.

»Starb an Saturday Night Fever: John Travolta.«

BATTLEFIELD 2

Auch diese Schweine können Sie hauen



Der Kalte Krieg war gestern. Heute dürfen sich Ukrainer und Deutsche mit aktuellen Waffen Saures geben.

POINT OF EXISTENCE 2 | Wenn Deutschland gegen die Ukraine antritt, geht es nicht zwangsläufig um Fußball. Der sportlich interessierte Leser weiß ohnehin, dass zumindest während der diesjährigen Weltmeisterschaft eine solche Begegnung gar nicht stattgefunden hat. Sollten Sie in *Point of Existence 2* also einen Treffer landen, dann brechen keine Fans in Jubelgeschrei aus, sondern Ihre Gegner leblos zusammen. Warum die beiden Staaten in dieser Mod miteinander streiten, ist harter Tobak: Den einst schillernden russischen Splitterstaat hat die große Machtgeilheit gepackt. Also nehmen sich die Ostblöckler den blutigen Sudankrieg zum Anlass und schnüren das Marschgepäck. Auf nach Weißrussland (auch als Belarus bekannt)! In Blitzkrieg-Manier fallen die Ukrainer im Nachbarland ein und unterwerfen in wenigen Wochen die Hauptstadt Minsk. Als einige Monate später Satellitenfotos von Massengräbern und Gerüchte über Exekutionen, Folter und illegale Gefangennahmen ans Licht kommen, beschließen die Vereinten Nationen, den Ukrainern die Leviten zu lesen. Sie werfen deutsche Befreiungs-Truppen in die Schlacht, die über Polen in Richtung Kiew marschieren.

DICH ENTSCHEIDEN DU MUSST

Sie entscheiden, ob Sie als deutscher Invasor den ukrainischen Aufstand niederknüppeln oder sich als Ukrainer des UN-Eingriffs erwehren. Die Schauplätze sind dabei hübsch und abwechslungsreich: Sie ballern sich durch die schneebedeckten Straßen von „Dinister River Valley", die grünen Ebenen von „Battle of Sambir" oder die gülden schimmernden Felder von „Zhytomyr". Es gibt 13 Karten in jeweils drei Größen (16/32/64 Spieler). Viele Örtlichkeiten stehen für mehr als einen Spielmodus als Schlachtfeld zur Verfügung. Neben dem *Battlefield 2*-eigenen Conquest-Modus erfreut *Point of Existence 2* mit einer *Counter-Strike*-ähnlichen Nuke-Variante sowie dem Assault-Derivat Frontline. Bei Letzterem dürfen Sie nur den vor Ihnen liegenden Flaggenpunkt einnehmen. Sie arbeiten sich also Flagge für Flagge bis zur gegnerischen Basis vor – ein schwieriges Unterfangen. Auf einem 64-Mann-Server geht es dabei meist heißer zur Sache als im Mosh-Pit eines Sepultura-Konzerts.

MACH DICH MAL SCHICK

Natürlich ziehen modebewusste Soldaten mit überarbeiteten Kampfanzügen los. Die Tarnklamotten passen sogar zum jeweiligen Einsatzgebiet. Karl

Mit unserem Panzer jagen wir einen ukrainischen MTLB-Truppentransport in die Luft.

»Ritterturnier: Cheater.«

Auf die Größe kommt es an

Technik hin oder her – manchmal zählt eben auch nur die Durchschlagskraft. Für alle, die sich dafür interessieren, haben wir eine ausführliche Liste mit Fahr- und Flugzeugen sowie Waffen gezimmert. Die linke Spalte enthält deutsches Gerät, die rechte ukrainisches.

FAHR- UND FLUGZEUGE



Offiziell heißt das Teil Panavia 200 Tornado MRCS und ist ein zweisitziger Bomber der deutschen Luftwaffe. In Bodennähe bringt es der Wirbelwind auf satte Mach 1,3.

- EF2000 Eurofighter (Kampfjet)
- Tornado (Bomber)
- Tiger (Kampfhubschrauber)
- NH90 (Transporthelikopter)
- Marder (Truppentransporter)
- Boxer (Truppentransporter)
- Gepard (Luftabwehr-Panzer)
- Leo (Panzer)
- Pzh2000 (Artillerie)
- Dingo (bewaffneter Panzerwagen)
- Wolf Soft Top (Jeep)
- Wolf Open (offener Jeep)



Der ZSU-23-4 trägt den niedlichen Codenamen Shilka. Ausgestattet mit einem radargestützen Luftabwehrsystem stellt der Panzer eine echte Gefahr für Flieger und Helikopter dar.

- Mig25 Foxbat (Kampfjet)
- Su25 Frogfoot (Bomber)
- Hind (Kampfhubschrauber)
- Mi17 (Transporthelikopter)
- BMP-2 (Truppentransporter)
- MTLB (Truppentransporter)
- MT-LB SA-13 (Luftabwehr-Truppentransporter)
- Shilka (Luftabwehr-Panzer)
- T84 (Panzer)
- T55 (Panzer)
- Zu23 (stationäres Luftabwehrgeschütz)
- M-1974 (Artillerie)
- Dozer (bewaffneter Panzerwagen)
- UAZ Soft Top (Jeep)



Der Mercedes Benz 250 GD Wolf ist ein leichter Jeep im Dienste der Bundeswehr. Auf Winterkarten klebt nicht nur an diesem Fahrzeug realistisch wirkender Schneematsch.



Der Mil Mi-24 „Hind" würde auf gut Deutsch wohl Hirschkuh heißen. Klingt eigentlich lustig, der Helikopter ist aber ein ganz fieses Fluggerät, schon fast ein fliegender Panzer.

WAFFEN



Das deutsche MG3 ist eine Weiterentwicklung des Wehrmachts-Maschinengewehrs MG42 und verschießt theoretisch 1.200 Geschosse des Kalibers 7,62x51mm pro Minute.

- Kampfmesser 2000 (Messer)
- Stinger (Luftabwehr)
- Panzerfaust3 (Panzerabwehr)
- G36 w/AG36 (Sturmgewehr + Granatwerfer)
- Benelli M4 (Schrotflinte)
- G36K (Sturmgewehr)
- G-36 s. (Strumgewehr mit Schalldämpfer)
- MSG90 (Scharfschützengewehr)
- G-82 (Scharfschützengewehr)
- MG-36 (Maschinengewehr)
- MG-3 (Maschinengewehr)
- MP7 (leichtes Maschinengewehr)
- P8 (Pistole)
- AT Mine (Tretmine)
- Claymore (Sprengfalle)
- C4 (Sprengstoff mit Fernzünder)
- DM (Rauchgranate)
- DM61 (Granate)



Das Sturmgewehr Vepr ist eigentlich eine umgestaltete AK-74. Unten am Lauf ist ein GP25 Granatwerfer angebracht. Der Name bedeutet auf Deutsch so viel wie Keiler.

- AK Knife (Messer)
- Sa7 (Luftwabwehr)
- RPG-7V (Panzerabwehr)
- Vepr w/GP25 (Sturmgewehr + Granatwerfer)
- TOZ-194 (Schrotflinte)
- AK74u (Sturmgewehr)
- As Val (Sturmgewehr)
- SVD (Scharfschützengewehr)
- VSS (Scharfschützengewehr)
- NTW-20 (Scharfschützengewehr)
- RPK (Maschinengewehr)
- PP2000 (leichtes Maschinengewehr)
- Fort 12 (Pistole)
- Pb 69p (Pistole mit Schalldämpfer)
- AT Mine (Tretmine)
- Claymore (Sprengfalle)
- C4 (Sprengstoff mit Fernzünder)
- RDG-2 (Rauchgranate)
- RDG 5 (Granate)

Die Flugzeuge sind sehr detailgetreu gestaltet. Dieser deutsche Tornado-Jet feuert gerade eine Rakete ab.

»Legt New Orleans in Schutt und Asche: Tornado.«

Bereits kurz nach der Veröffentlichung tummelten sich enorm viele Spieler auf den Servern.

»„Ein Tumult bricht aus, Sir!" – „Dann fangen Sie ihn wieder ein, Soldat!"«

»Darf am Bahnhof Zoo nicht fehlen: Nadelbaum.«

»Ein unhaltbarer Schuss von Tarne-Friedrich.«

Ein ukrainischer Soldat schießt mit seiner Schrotflinte auf einen deutschen Gegner (Bildmitte).

Der ukrainische Sturmsoldat feuert mit seinem Vepr-Gewehr, das mit einem GP-25 Granatwerfer ausgestattet ist.

Lagerfeld würde ob der neuen winterlichen Fahrzeugtexturen sicher ein frisches Höschen brauchen. Finden die Gefechte in einer schneebedeckten Landschaft statt, sind auch die Vehikel mit Schneematsch und Eis überzogen. Zahlreiche realistische Waffen und Fahrzeuge sorgen für großes Vergnügen (siehe Kasten: „Auf die Größe kommt es an" auf S. 115). So brettern Deutsche etwa mit dem Marder 1 A5 durch die Prärie, während die Ukrainer mit sowjetischen Geräten wie Shilka oder M-1974 zu Felde ziehen. In die Luft gehen Sie unter anderem mit dem brandneuen Eurofighter EF2000 oder der russischen Kampfschüssel MIG-25M Foxbat.

IM OSTEN WAS NEUES

Gegenüber dem Hauptspiel wartet die Mod mit einigen zusätzlichen Raffinessen auf. So haben Panzer jetzt zwei Munitionssorten: Die „Sabot"-Geschosse würden sogar Ottfried Fischer aus seinem Tölzer Polizei-BMW pusten, während sich „HEAP"-Munition eher für kleinere Kaliber und Fußtruppen eignet. Die Auslieferung der Kettenfahrzeuge erfolgt serienmäßig mit Rauchbomben. Drücken Sie einfach im richtigen Moment die Taste „X" und es qualmt, als wäre Rudi Carrell zu Gast. Die feindliche Zielsuchraketen können Sie in dem Rauch nicht mehr lokalisieren. Genial! Warum gibt es so etwas nicht fürs echte Leben? Wenn die Alte mal wieder austickt, flugs die Rauchbombe zünden und den anrauschenden Nudelhölzern entrinnen *[Anm. d. Chefred.: Womit bewiesen wäre, dass bei dir Schläge auf den Hinterkopf nicht das Denkvermögen erhöhen]*. Natürlich ist das längst noch nicht alles. Kurzsichtige greifen fortan zum Fernglas, Nachschubkisten versorgen Sie während der Schlacht. Der „Dome of Doom" verhindert das Eindringen feindlicher Streitkräfte in die eigene Basis und es gibt den strategischen C Commander Modus, der dem Kommandanten die Steuerung über die Artillerie in die Hand gibt. Spieler, die mit Fernglas und Funkgerät ausgerüstet sind, markieren dabei Zielgebiete, die der Kommandant anschließend aus sicherer Entfernung mit „HEAP"-Salven überzieht. Hierzu dienen die Artilleriegeschütze Panzerhaubitze 2000 und das russische Pendant M1974.

LANGE LEITUNG

Das dicke Ende kommt wie immer zum Schluss: Der lohnenswerte Download umfasst gut ein Gigabyte. Wir können Ihnen diesen aus lizenzrechtlichen Gründen nicht ersparen. Falls Sie trotzdem zugreifen, brauchen Sie sich zumindest über Mitspieler keine Sorgen machen. Knapp zwei Tage nach Veröffentlichung wurden per www.game-monitor.com bereits über 500 Server und knapp 1.500 Spieler gesichtet: Hammer!

Jürgen Krauß

Info: www.pointofexistence.com



Einige der deutsche Spielerklassen posieren vor einem Panzer.

»„Der Panzer hat eine Panne. Wo ist das Tarndreieck?"«

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

Bumsfallera!



»Fällt zu Unrecht die Karriereleiter herunter: Eva Herman.«

Der Kollege hat schon eine Granate geworfen, unsere können wir uns jetzt sparen.

Gegen das dicke Maschinengewehr hat dieser Gegner keine Chance.

»Hat versagt: menschliches Schutzschild.«

Alle wollen immer nur mehr, mehr und nochmals mehr. Sie auch? Dann haben wir hier das Passende für Ihre *GRAW*-Installation parat.

MEHRSPIELER-PACK 2 | Anfang August schmiss Ubisoft ein komplett neues Paket für Tom Clancy's *Ghost Recon Advanced Warfighter* unter die Leute. Das umfangreiche Update auf Version 1.21 (*Multiplayer Pack 2*) enthält (und ersetzt) alle bisher erschienenen Updates zu *Ghost Recon Advanced Warfighter.* Außerdem gibt es neue Mehrspieler-Modi wie Hamburger Hill oder Team-Deathmatch sowie eine Optimierung des Spiels. Sie wissen schon: Programmfehlerchen ausgebügelt und so.

Marc Brehme

Info: www.ghostrecon.com/de

Ghost Recon Advanced Warfighter	AUF DVD UPDATE
AUTOR	Red Storm Entertainment
DATEINAME	ghost_recon_advanced_warfighter_1.21_mp_map_pack_2
VORAUSSETZUNG	Ghost Recon Advanced Warfighter

PRO + CONTRA
- + Neue Mehrspieler-Modi
- + Optimierung des Spielverlaufs

FAZIT: „Ein Muss für jeden GRAW-Spieler!"



»Feuchtfröhlich: Pool-Billard.«

Mit dem abschießbaren Kletterhaken erreichen Sie problemlos auch höher gelegene Stellen der Karte.

QUAKE 4

Das hat einen Haken

Falls Sie finden, dass früher alles besser war, sollten Sie dem *Delta CTF*-Mod-Team die Hand reichen.

DELTA CTF | Die Jungs glauben nämlich, dass der originale Capture-the-Flag-Modus in *Quake 4* so kastriert ist wie ein Eunuch. Deshalb ändern sie das mit *Delta CTF.* Jagen Sie in roten und blauen Teams wieder Runen für Beschleunigung, Regeneration, Widerstandskraft und Stärke hinterher und blasen Sie mit Supershotgun, Nailgun & Co. Gegner aus den Pixelsocken. Extras wie Unsichtbarkeit, Quad Damage und Powershield sind ebenfalls wieder dabei.

Marc Brehme

Info: www.deltactf.com

Quake 4	AUF DVD MOD
AUTOR	*Delta CTF*-Mod-Team
DATEINAME	deltactf_beta_529_FULL deltactf_beta_5.44_UPGRADE.zip
VORAUSSETZUNG	Quake 4

PRO + CONTRA
- + Praktischer Kletterhaken
- + Viele Power-ups

FAZIT: „Alte CTF-Tugenden frisch aufgelegt."

LIES MICH!

AUF DVD Socialist Tension



Half-Life 2 | Manchmal überkommt einen Spieler das Bedürfnis, dem virtuellen Widersacher direkt der Garaus zu machen. Blöderweise lässt Sie etwa *Half-Life 2* an dieser Stelle im Stich. Macht aber nichts, denn in der Mod *Socialist Tension* ist es Ihr ehernes Ziel, dem Fiesling Dr. Breen das Lebenslicht auszupusten ... und anschließend ungeschoren davonzukommen. (JK)

Info: http://mods.moddb.com/7691/socialist-tension/

AUF DVD Xen Forces

Half-Life 2 | Die Modifikation *Xen Forces: Breath of Xen* ergänzt die Geschehnisse von *Half-Life 2* mit einer hübschen Hintergrundgeschichte um die Nachbarstadt City 14. Der Spieler schlüpft in den Knastanzug von Jack Yton, einem verurteilten Verbrecher, der die schwedischen Gardinen per Flucht hinter sich gelassen hat. Der Held vermutet in seinem Körper ein Wesen vom Planeten Xen. Und er hat Recht: Wer das Viech unter seine Kontrolle bringt, erhält besondere Fähigkeiten. Wer der Macht des Aliens verfällt, mutiert allerdings zu einem Monster. Die Mod ist ebenso wie die Website der Macher komplett auf Russisch. (AF)

Info: http://dmfstudios2007.narod.ru/hl-xenforces

Blockstorm



Half-Life 2 | Nicht nur in der Musik gibt es Evergreens, auch im Bereich Computerspiele greift man gerne auf bestimmte Titel zurück. Einer davon ist *Arkanoid,* der mit *Blockstorm* eine Source-Wiedergeburt erlebt. Für alle Banausen: Sie steuern einen kleinen Balken am unteren Bildschirmrand. Mit diesem schießen Sie eine Kugel durch die Gegend, die nach und nach alle im Level vorhandenen Blöcke zerstört. Flutscht sie mehrfach unten raus, ist das Spiel vorbei. Die aktuelle Version enthält zehn Karten. (JK)

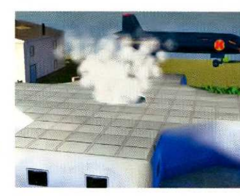
Info: http://sdk-project.com/?p=5

Soundtrack kostenlos

Auto Assault | Ausnahmsweise heißt es mal nicht Augen, sondern Ohren auf! Der grandiose Soundtrack zu NCSofts Online-Action-Rollenspiel *Auto Assault* wurde als kostenfreier Download veröffentlicht. Die Mucke umfasst neun Stücke, wiegt gut 35 Megabyte und stammt komplett aus Richard Dekkards Feder. (JK)

Info: www.autoassault.com/downloads/soundtrack.html

Xcom: Last Hope



Half-Life 2 | Da wir gerade beim Thema Klassiker sind: Wenn Sie wie wir ein Fan des angegrauten *UFO: Enemy Unknown* sind, sollten Sie die Modifikation *Xcom: Last Hope* im Auge behalten. Zwar steckt diese noch in den Kinder-schuhen, jedoch erwecken alleine die Screenshots bereits Sehn-süchte nach den guten alten Zeiten. Ach ja ... (JK)

Info: http://lasthopemod.moddb.com

In einem düsteren Gang setzen Sie sich mit Kollegen gegen Zombies zur Wehr.

>>Gefunden: Lady Dianas bessere Hälfte.<<

UNREAL TOURNAMENT 2004

Gammel am Spieß

Der Gammelfleischskandal erregt die Nation, es geht ums nackte Überleben. Schlagen Sie zurück!

KILLING FLOOR 2.0 | Was macht ein Zombie auf dem Fußballfeld? Er fault. Muhaha. Spaß beiseite, was macht ein Zombie in einer *Unreal Tournament*-Modifikation? Er sorgt für kurzweilige und abgefahrene Unterhaltung. Doch der Zombie kommt keineswegs allein. Nein, er bringt jede Menge schimmliger Kumpane mit. Und Sie haben alle Hände voll zu tun, das untote Gemüse entsprechend in Empfang zu nehmen. Passen Sie aber auf, dass Ihnen unterwegs nicht die Luft ausgeht. In *Killing Floor 2.0* sind Verschnaufpausen zwar vorhanden, meist jedoch viel zu kurz. Mit ungefähr 60-sekündigen Unterbrechungen trudelt eine Zombiewelle nach der anderen ein, jede größer und bunter als die Vorgänger. Überleben lautet das eherne Ziel. Und das wird Ihnen nicht gerade leicht gemacht. Haben Sie es zu Beginn noch mit einem lahmen humanoiden und locker zu erledigenden Gesocks zu tun, begegnen Ihnen nach einigen Angriffen bereits riesige, schier unbezwingbare Gammelfleisch-Brocken. Wir sprechen nicht von bayerischen Dönerspießlieferanten, sondern noch immer von der Mod. Sollten Sie während einer Angriffswelle sterben, steigen Sie zu Beginn der nächsten Pause wieder ein. Allerdings nur, wenn mindestens einer Ihrer Kollegen überlebt. Oder das Spiel ist vorbei. Überstehen Sie zehn dieser Überfälle, haben Sie gewonnen. Zwischen den Attacken bleibt wie erwähnt nur kurz Zeit, um Luft zu holen, Deckung zu suchen oder ein bißchen Shoppen zu gehen. Einkaufen? Ruhig Blut, schmeißen Sie den Artikel nicht zur Seite. Wir reden nicht von Schuhen und Krimskrams, sondern von Munition, Knüppel, Granaten und dicken Wummen. Zur Wahl stehen elf schnieke Mordinstrumente vom einfachen Rohr bis hin zur ultimativen „Fahrt doch alle zur Hölle"-Panzerfaust. Natürlich ist nichts im Leben umsonst. Kohle für Munition und Waffen verdienen Sie durch das erfolgreiche Zerbröseln der untoten Invasoren. Gelegentlich liegen Waffen und Munition auch in der Gegend herum. Das trifft sich gut, der Waffenhändler hat nämlich nur in den knapp bemessenen Pausen geöffnet. Die kooperative Modifikation legt viel Wert auf Taktik und Zusammenarbeit, gegenseitiges Heilen und Rückendeckung sind daher unabdingbar. An strategisch wichtigen Stellen versiegeln Sie per Mini-Schweißgerät kurzerhand die Eingänge, was die anstürmenden Zombies immerhin kurz beschäftigt, jedoch nicht gänzlich aufhält. Bei den Szenarien wurde Wert auf Qualität statt Quantität gelegt, Zombiejäger verdingen sich auf lediglich vier, dafür aber richtig gut gemachten Karten. Die Schauplätze sind ein Bürokomplex, ein unterirdisches Labor, die Innenstadt von London und eine vermoderte Hütte am See, allesamt düster und gruselig in Szene gesetzt. Gänsehaut ist garantiert ... Jürgen Krauß

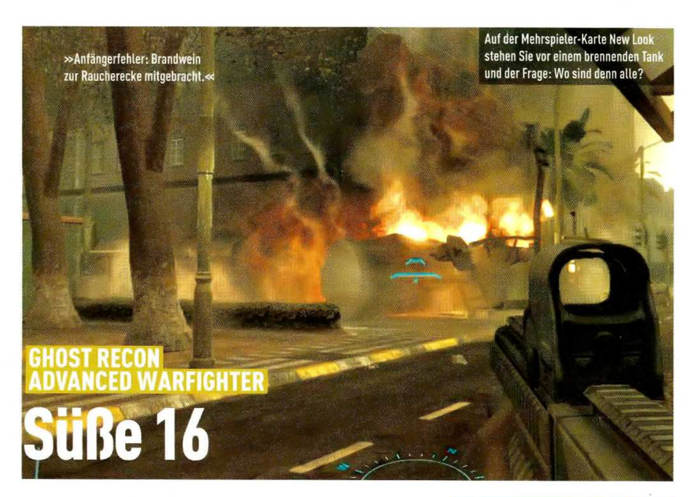
Info: **www.killingfloor.freedomsnet.net**


>>Äthiopische Kinder spielen Räuber und Gendarm.<<

In den Gassen von London pumpen wir diesem Widersacher Blei zwischen die Rippen.

>>Der Boot-Sektor wird von Viren angegriffen.<<

Die Zombies greifen in Wellen an – alle zehn zu überstehen, erfordert viel Übung.



»Anfängerfehler: Brandwein zur Raucherecke mitgebracht.«

Auf der Mehrspieler-Karte New Look stehen Sie vor einem brennenden Tank und der Frage: Wo sind denn alle?

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

Süße 16

Nach Mexiko in ein tiefes Langeweile-Loch gefallen? Wir liefern 16 neue Karten für Ihre Anti-Terror-Einsätze.

MAP-PACK | Neben *Act of War* betreut Spieler HerzZorro auch eine Fan-Seite zum Taktik-Shooter *Ghost Recon Advanced Warfighter*. Frisch vom dortigen Tisch liefern wir ein dickes Map-Pack mit neuen Karten für Deathmatch- und Domination-Modus. Entpacken Sie die Datei und kopieren Sie alle Dateien mit dem Namen mapname.bundle in den Ordner „/Ubisoft/Ghost Recon Advanced Warfighter/custom_levels". Danach *GRAW* starten, Karte wählen und ab geht die Luzie! Marc Brehme

Info: www.grawhq.de

Ghost Recon Advanced Warfighter — AUF DVD — MAP-PACK

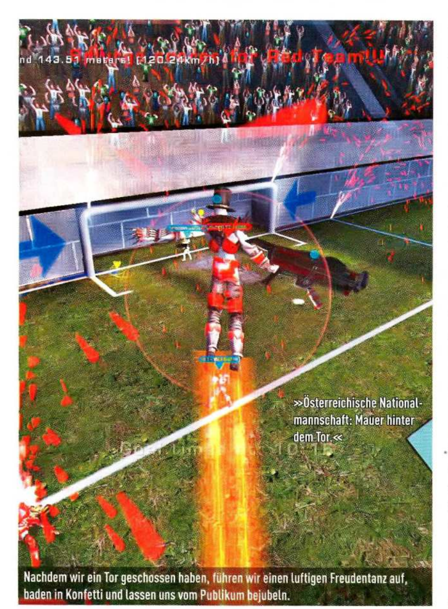
AUTOR	Diverse
DATEINAME	GRAWHQ_MAPPACK_NR.1
VORAUSSETZUNG	Ghost Recon Advanced Warfighter

PRO + CONTRA
- + Geniale Mehrspielerkarten
- − Wir wollen auch Futter für Einzelspieler

FAZIT: „Sorgt in einem verregneten Sommer für viele Stunden am PC. Super!"

UNREAL TOURNAMENT 2004

Total balla balla



»Österreichische Nationalmannschaft: Mauer hinter dem Tor.«

Nachdem wir ein Tor geschossen haben, führen wir einen luftigen Freudentanz auf, baden in Konfetti und lassen uns vom Publikum bejubeln.

Ziehen Sie einmal richtig vom Leder. Das Runde muss in das Eckige. Auch noch nach der Fußball-WM.

DEATHBALL | Denken Sie sich einfach einen flachen Fußballwitz an dieser Stelle, wir haben jedenfalls für dieses Jahr genug vom runden Leder. Trotz allem geht es in der Mehrspieler-Mod um einen sportlichen Wettkampf, der weniger mit Schlachten auf Leben und Tod als mit dem Einkasten von Bällen zu tun hat. Allerdings nicht per Fuß, sondern mit einem Behelfsgerät, das uns stark an die Gravitationskanone aus *Half-Life 2* erinnert. Rennen Sie einfach über den Ball, um ihn aufzunehmen, passen Sie ihn per rechter Maustaste zu einem Mitspieler oder schießen Sie ihn per linker Maustaste Richtung Tor. Was hier recht simpel klingt, erfordert einiges an Geschick und Übung, wozu Ihnen freudigerweise jede Menge KI-gesteuerte Spieler (Bots) und Stadien zur Verfügung stehen. Schiedsrichter und Fouls gibt es keine. Mit einem Linksklick schubsen Sie andere Spieler umher, jedoch nimmt nur der Ballbesitzer von einem solchen Angriff ernsthaft Schaden. Jürgen Krauß

Info: www.deathball.net

LIES MICH!

AUF DVD

AI Special Force Mod Land and Sea 6.0

Act of War: High Treason | Wir haben es aufgegeben, uns drüber aufzuregen, dass die *Act of War*-Entwickler das Echtzeit-Strategiespiel nur mit verkrüppelter Unterstützung von Schiffen auf den Markt geschmissen haben. Stattdessen verraten wir Ihnen lieber, wie sich dieses Manko ähnlich einem Pups im Freien ganz schnell in Luft auflöst. Nach der Installation des *AI Special Force Mod Land and Sea 6.0* bestreiten Sie nun auch Seegefechte gegen die künstliche Intelligenz, der außerdem noch einige digitale Dextro-Energy-Pillen eingeflößt wurden. (MB)

Info: www.planet-actofwar.de

AUF DVD Artefakte der Ahnen



TES 4: Oblivion | Ja ja, immer diese Alten. Langsam, aber sicher werden sie senil und finden ihr Zeug nicht mehr. Und wer darf die alte, verschollene Rüstung dann suchen? Sie natürlich! Nett vertont, geleitet Sie die umfangreiche Quest durch zahlreiche illustre Verliese. Zum Einstieg durchstöbern Sie am besten mal die Regale der Erstausgabe in der Kaiserstadt. Die Mod befindet sich übrigens auch auf der CD unseres PC ACTION Sonderheft Oblivion, das gerade im Zeitschriftenhandel ausliegt. Wer das Rundum-Sorglos-Paket zu Oblivion möchte (Weltkarte mit allen Orten inklusive), sollte zuschlagen. Der Rest darf gerne auch mit dieser prächtigen Mod Vorlieb nehmen. (JK)

Info: http://tes-oblivion.de/download/comment.php?dlid=61

Farm Cry

Far Cry | *Farm Cry* verzichtet vollends auf das ganze Shooter-Gedöns und drückt den Spielern lieber Traktoren, Mistgabeln und Erntewerkzeug in die Hand. Letztendlich bekommt jedes Team eine kleine Farm und muss damit erfolgreicher wirtschaften als die Konkurrenz, nur die besten Bauern gewinnen. Den Creative Award von Moddb.com hat die Mod bereits in der Tasche. Nun hoffen wir, dass sie auch irgendwann das Licht der Welt erblickt. Immerhin haben die Jungs von Toxic Dream Studius mit New Holand Tractors bereits einen kompetenten Sponsor gefunden. (JK)

Info: www.toxicdream.co.uk

AUF DVD Junk War/Ballistic Weapons



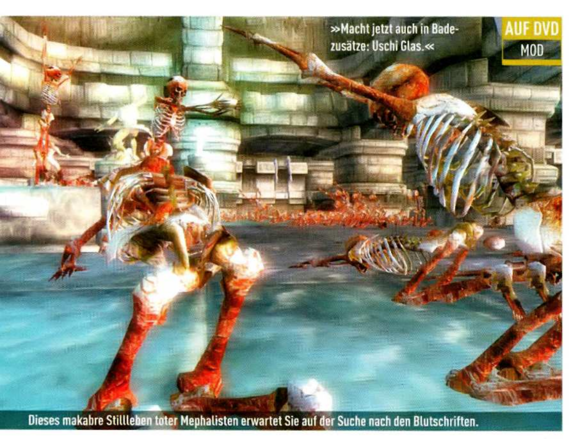
UT 2004 | Das Runestorm-Team liefert Ihnen gleich zwei so genannte Mutatoren (kleine Programmroutinen) für Ihr *Unreal Tournament 2004*. *Ballistic Weapons* macht das Waffenverhalten ein wenig realistischer und dank *Junk War* verprügeln Sie Ihre Kontrahenten mit Alltagsgegenständen wie Hämmern, Äxten, Baseballschlägern, Eispickeln, Schraubendrehern oder leeren Flaschen. (JK)

Info: www.runestorm.za.net

AUF DVD Modding-Tools

Darkstar One | Sie hatten bei *Darkstar One* schon immer die Möglichkeit, Ihre interstellare Raumschleuder nach Belieben umzubauen. Die kürzlich erschienenen Modding-Tools setzen dem noch eins drauf und ermöglichen Ihnen das Erstellen eigener Missionen, das Austauschen von Texturen und das Verändern aller Einstellungen. Beispiele und Hilfen erleichtern den Einstieg. (JK)

Info: www.ascaron.com


»Macht jetzt auch in Badezusätze: Uschi Glas.«

AUF DVD MOD

Dieses makabre Stillleben toter Mephalisten erwartet Sie auf der Suche nach den Blutschriften.

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Kult, verdächtig

Die knackige Modifikation aus deutschen Landen geht in die zweite Runde. Gehen Sie mit?

M.SYD JR'S BLOOD&MUD 2 - BLOODSCRIPTS | Wieder einmal ist Bravil der Ausgangsort eines spannenden Abenteuers. Der totgeglaubte Kult der Mephalisten regt sich abermals und droht die Welt von Cyrodiil mit Unglück zu überziehen. Natürlich lassen Sie sich das nicht bieten und machen sich auf die Suche nach den Blutschriften, deren Zerstörung das Böse abwenden könnte. Doch die Zeit drängt ... Auch der zweite Teil der handwerklich astreinen Modifikation ist ähnlich spannend und knifflig wie der Vorgänger (PC ACTION 10/06 und PC ACTION Sonderheft Oblivion 02/06) und ist wieder mit neuen Charakteren sowie feiner Sprachausgabe bestückt. Der dritte Teil steht bereits in den Startlöchern, als *Oblivion*-Fan sollten Sie in den kommenden Ausgaben die Augen aufhalten. Jürgen Krauß

Info: www.bloodandmud.de.vu

GRATISSPIEL DES MONATS!


»Erwartungen nicht erfüllt: Nacktputzfrau aus Tschernobyl.«

In einem blutverschmierten Zimmer greift Sie ein menschenähnliches Monster an.

Kriech dich wieder ein!

Spannung, Rätsel und Horror. Mit *Penumbra* bekommen Sie gleich drei Dinge auf einmal.

Gebiete innerhalb von Sonnenflecken, die dunkler sind als die normale Sonnenoberfläche, werden als Penumbra bezeichnet. So etwas lernen Studenten, die die Astro-Vorlesungen nicht schwänzen. Die anderen zocken vermutlich *Doom 3* und programmieren dann ein schickes Gratisspiel. SO vorstellen können wir uns das bei vier Uni-Hockern und ihren Mitstreiter, die das kostenlose Horror-Adventure *Penumbra* zusammenklöppelten. Nicht nur dass das Teil gut aussieht, es protzt auch noch mit einer eigens dafür entwickelten Physik-Engine. Türen öffnen Sie etwa, indem Sie den Griff per Klick auf die linke Maustaste grabschen und diese eben nicht gleich wieder loslassen. Stattdessen ziehen Sie die Maus zu sich heran. Ganz so, als wollten Sie im echten Leben eine Tür öffnen. Aber damit nicht genug. Während Sie durch dunkle, oftmals blutverschmierte Gänge schlurfen, Rätsel lösen und sich die Taschen mit gefundenem Krimskrams vollstopfen, sollten Sie auf gruselige Überraschungen gefasst sein. In bester *Doom 3*-Manier springt Ihnen auch ekliges Gekröse ins Gesicht und Ihre Lauscher werden hypersensibel. Noch dazu, weil jedes Objekt im Spiel ein einzigartiges Geräusch macht, dass von seiner Oberfläche und der Kraft, mit der es bewegt wird, abhängt. Warum Sie überhaupt in dieser gefährlichen Welt umherlatschen? Als Waisenjunge suchen Sie auf Grönland Ihren Vater, der lediglich ein Buch in einer fremden Sprache hinterlassen hat. Apropos: *Penumbra* läuft auf Englisch, bietet aber deutsche Untertitel. Im August kündigte Entwickler Frictional Games übrigens *Penumbra: Overture* an, eine kommerzielle Version. Marc Brehme

Info: http://penumbragame.com

Penumbra	AUF DVD GRATISSPIEL
AUTOR	Frictional Games
DATEINAME	Penumbra_Full_1.1
VORAUSSETZUNG	-

PRO + CONTRA
- Gute Grafik, Sprachausgabe und Steuerung
- Eindrucksvolle Physik-Engine

FAZIT: „Wirklich gelungene Mischung aus Rätseln und Gruseleffekten. Unbedingt anspielen!"

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Diebeserklärung

Nehmen ist seliger denn Geben. Oder so ähnlich. Packen Sie sich die Taschen voll und machen Sie ordentlich Schotter.

THIEVERY IN THE IMPERIAL CITY: TALES OF TWILIGHT | Die Modifikation ist der erste Teil einer Mod-Serie und richtet sich an alle, die gerne krumme Dinger drehen. In der Kaiserstadt hat sich der Hehler Derrien Venoit niedergelassen, der im Discount Merchandise allerhand dubiose Geschäfte macht. Um sein Vertrauen zu gewinnen, verticken Sie einfach ein paar Stücke aus vergangenen Raubzügen und schon sprudeln massenweise Mini-Missionen für Langfinger aus ihm heraus. Die Tipps gibt es zwar nicht gratis, jedoch winken in elf Aufträgen jede Menge lukrativer Beutestücke, sodass Sie Ihre Ausgaben recht schnell wieder reingeholt haben. Die Aufgaben verteilen sich auf fünf Schwierigkeitsgrade, Sie müssen immer mindestens eine Aufgabe pro Grad erfüllen, um Aufträge aus dem nächsten zu erhalten. Mit mindestens drei Stunden Abstand holen Sie sich auf diese Weise pro Tag zwei Aufträge. Der Hehler ist allerdings kein Mitglied der Diebesgilde, so zählt die an ihn verkaufte Beute auch nicht für die Verkaufshürden der Diebesgilden-Quests. 17 Minuten Sprachausgabe runden die gelungene Mod ab. Unbedingt ausprobieren! Jürgen Krauß

Info: www.tessource.com


»Proktologe: Abschlussprüfung.«

Gebückt schleichen wir uns vorsichtig an diesen Herrn heran und beklauen ihn.

Feindliche Soldaten haben unsere Verteidigungslinie durchbrochen und dringen in die Basis ein.

»24. Dezember 2005: Ansturm auf den letzten Christbaum.«

Das Kraftwerk benötigt reichlich Platz und sichert Ihre Energieversorgung.

»Die Fernglas-Fabrik war schon von weitem zu erkennen.«

Das Kristall Tardium dient als Rohstoff und muss abgebaut werden.

»Schamhaar-Ernte in Schlumpfhausen.«

UNREAL TOURNAMENT 2004

Echt aufbauend

Nicht nur Schwerter lassen sich kreuzen. Auch Shooter eignen sich dafür. Etwa mit Echtzeit-Strategie. Ehrlich!

USKAARJ2K4 RTS | Dass sich Siegfried und Roy gesucht und gefunden haben, ist für uns ebenso schwer nachvollziehbar wie unser 12-Euro-Gehaltsscheck jeden Monat *[Anm. d. Chefred: So viel? Das verstehe ich auch nicht. Keine Sorge, ich lasse das gleich ändern]*. Aber dass Sie im reinrassigen Shooter-Gewand von *Unreal Tournament 2004* auf einmal Gebäude per Mausklick in die Landschaft klatschen, als hätten Sie *Die Siedler* auf dem Bildschirm, ist beinahe schon beängstigend. Genau das tun Sie aber in der Beta-Version von *USkaarj2k4*, wenn Sie zunächst das kristalline Tardium von Berghängen kratzen. Schließlich brauchen Sie ja Knete, um die benötigten Produktionsanlagen, Kraftwerke, Forschungsgebäude sowie Fahrzeuge und Kasernen zu zahlen. Letztgenannte Bauwerke spucken dann am Stück frische Einheiten wie Raketensoldaten, Sanitäter und Bomber aus. Zumindest, wenn Sie aufseiten der Menschen spielen. Dann dürfen Sie den Skaarj in die gut geschützten Weichteile treten. Die Fieslinge sind in der aktuellen Version zwar noch nicht spielbar, sollen aber später noch eingebaut werden. Lesen Sie dazu auch unseren Interview-Kasten unten. Das Spielziel in *USkaarj2k4* ist etwa so überraschend wie der Ausgang einer Wahl in der Ex-DDR. Sie bauen Ihre Basis aus, vergessen dabei auch die Verteidigungsanlagen nicht und stellen eine dicke Armee zusammen. Damit latschen Sie über die Karten und walzen die gegnerischen Einheiten ebenso wie das feindliche Hauptquartier platt. Spiel gewonnen. Zumindest theoretisch. Zwar hat die Beta noch einige Macken, taktisch müssen Sie Ihre Einheiten aber einsetzen. Sonst machen die Skaarj mit Ihnen kurzen Prozess.

Marc Brehme

Info: www.uskaarj.beyondunreal.com

Unreal Tournament 2004	**AUF DVD** MOD
AUTOR	Nathan Hunt
DATEINAME	uskaarjsetup
VORAUSSETZUNG	UT 2004 v.3369

PRO + CONTRA
- + Interessanter Genre-Mix
- – Version ist noch nicht ausgereift

FAZIT: „Stark! Jetzt noch die zweite Rasse rein und vielleicht eine Kampagne entwerfen(?).“

INTERVIEW „JEDER HIELT MICH FÜR VERRÜCKT.“



Nathan J. Hunt ist der Macher der Strategie-Mod *USkaarj*.

Ob verrückt oder nicht, wir haben vor niemandem Angst. Auch Nathan J. Hunt quetschten wir über seine Mod aus.

PC ACTION Wie kam dir die irre Idee, einen Ego-Shooter wie *Unreal Tournament 2004* in ein Echtzeit-Strategiespiel umzubauen?

NATHAN J. HUNT: Anfangs spielte ich am PC jedes Strategiespiel, das ich in die Finger bekam. Meine Favoriten waren *Age of Empires*, *Starcraft* und *Command & Conquer*, aber auch Shooter wie *Quake* und *Half-Life* reizten mich. Dann wollte ich ein Strategiespiel mit Ego-Shooter-Engine entwickeln. Irgendwie hielt mich jeder für verrückt und meinte, eine Shooter-Engine wäre dafür nicht ausgelegt. 1999 begann ich mit den Arbeiten an *USkaarj* und damit, ein Team zusammenzustellen.

PC ACTION Es gibt ja nicht gerade viele Dinge, die man in *USkaarj2k4* bauen kann. Welche Gebäude und Einheiten planst du für die Zukunft?

NATHAN J. HUNT: Aktuell gibt es Türme, Ressourcensammler, Kasernen, Fabriken und Forschungseinrichtungen aufseiten der NEG. Wir arbeiten aber bereits an einem Strom- und Forschungssystem. Danach sind für spätere Versionen der Mod die Skaarj auch als spielbare Rasse geplant.

PC ACTION Was bedeutet wir? Wie groß ist das Team und wie lange ist die Modifikation jetzt schon in Entwicklung?

NATHAN J. HUNT: Zurzeit arbeiten wir zu sechst an dem Projekt. Die Entwicklung der Mod begann schon vor acht Jahren. Es dauert so lange, weil wir keinen Zugang zum Source-Code haben und uns quasi durchhacken müssen und es zweitens sehr aufwendig ist, alle Strategie-Elemente einzubinden.

PC ACTION Hast du schon oder willst du einmal an anderen Mods arbeiten? Was sind deine Lieblingsmods von anderen Entwicklern?

NATHAN J. HUNT: Ich habe schon einiges für *Half-Life*, *Quake 3* und *Unreal* gemacht– meistens Waffenmodelle. Richtig eingestiegen ins Mod-Design bin ich dann, als 1999 *UT* erschien. Als *UT 2004* rauskam, hatte ich schon viele Mutatoren (kleine Programmroutinen), Waffen und Karten entworfen. Lieblingsmods von anderen Enwicklern? Schwierige Frage. Meine Top-4-Mods, die ich am meisten spiele, sind *Natural Selection* für *Half-Life*, *Alien Swarm* für *UT 04*, *Air Fight* für *UT 99* und *Skynet Future War* für *C&C Generäle: Die Stunde Null*.



Der Ravager-Kreuzer ist nur eine von vielen neuen Einheiten und trumpft mit gewaltiger Feuerkraft auf.

»Dildo für Fakire.«

STAR WARS: EMPIRE AT WAR

Gute Macht!

Neue Einheiten, Schiffe und Helden. Eine 44 Planeten umfassende Kampagne. Das sollten Sie nicht verpassen!

ULTIMATE EMPIRE AT WAR | Sie wollen alles und noch viel mehr? Etwa mit dem zwischenzeitlich von Boba Fett benutzten Persuer-Class-Jägerschiff oder dem mächtigen Pellaeonn-Class-Super-Sternenzerstörer durchs All heizen? Da wir die Könige von Deutschland sind, haben wir etwas für Sie auf DVD: *Ultimate Empire at War*! Die Mod orientiert sich an allen *Star Wars*-Epochen und wird laut Entwickler „nach und nach wirklich alle (!) bisher bekannten *Star Wars*-Einheiten hinzufügen". Zu den neuen Einheiten gehören auch die weltenvernichtende Galaxiskanone samt Projektilen oder Helden wie Bria Tharen, Jäger-Ass Baron Soontir Fel und Jedi-Ritterin Tenel Ka. Das 20-köpfige Team reißt sich ein Bein aus, um *UEAW* an das kommende offizielle Add-on für *Forces of Corruption* anzupassen und dessen neue Möglichkeiten auszunutzen. Die Macht mit Ihnen sein möge! Marc Brehme

Info: www.ultimate-eaw.com

Empire at War	AUF DVD MOD
AUTOR	Ultimate Empire at War Team
DATEINAME	Installer_UEAW_v3_2_1
VORAUSSETZUNG	Empire at War v1.4

PRO + CONTRA
- + Große Anzahl neuer Einheiten
- − Texturen verbesserungswürdig

FAZIT: „Da schwebt was ganz Dickes auf uns zu. Das dürfen Sie nicht verpassen!"

HALF-LIFE 2

Das große Fressen


Ihre Kumpels freuen sich, dass Sie sie befreit haben.

»Frauen sollten sich in den kritischen Tagen von Hunden fern halten.«

Die effektivste Methode, die Frauen zur Strecke zu bringen, ist, sie einfach aufzufressen.

***Critters* lässt grüßen. In der Modifikation verdingen Sie sich als kleines Pelzmonster und verschlingen unnütze Frauen.**

BALLOCKS | Was haben Hunde den Männern voraus? Sie können sich selbst die Eier lecken. Aber dieses Manko sollte sich in den nächsten 2000 Jahren von selbst erledigen, zumindest wenn man auf die Zukunftsvision von *Ballocks* vertraut. Die männlichen Wesen unserer Spezies haben sich zu kleinen, pelzigen Wuscheln entwickelt, die sich vor allem durch die Fähigkeit zur eigenständigen Reproduktion auszeichnen. Frauen hingegen haben sich – wie zu erwarten war – überhaupt nicht weiterentwickelt. Sie können immer noch nicht einparken, geschweige denn kochen, Landkarten lesen oder Autos reparieren. Das Weibsvolk vermochte nur so lange zu überleben, weil es den Vorfahren als Spermafabrik gefangen hält. Je länger wir darüber nachdenken, finden wir, dass das eigentlich gar kein schlechtes Leben wäre. Um den Tattergreis zu rächen und sich den Wanst mal wieder so richtig vollzuschlagen, kugeln Sie also durch einen spaßigen Level und machen mit den Damen kurzen Prozess. Das haben wir Männer uns schon immer gewünscht. Jürgen Krauß

Info: http://ballocks.ofn.dk

Half-Life 2	AUF DVD MOD
AUTOR	Studenten der Dänischen Spieleuni DADIU
DATEINAME	Ballocks_Setup
VORAUSSETZUNG	Half-Life 2, Steam

PRO + CONTRA
- + Unterstützung für Xbox-Controller
- − Nur eine Karte

FAZIT: „Wir geben es zu: Wir lieben so kranke Scheiße einfach. Installieren, installieren!"

AHOI, BROWSE!

www.gdynamite.de gamesdynamite



»Sogar noch feucht: Frauenklamotten bei Ebay.«

Im Menüpunkt „My Popstar" verpassen Sie Ihrem Star etwa Klamotten.

Total Recall

Strategie, Minispielchen, Action und eine Schuss Showbusiness. Mit *Popstars* werden Sie zum Star!

Auf der Bühne stehen wie Robbie Williams und die Wahl haben, welche Schnitte Sie aus dem Publikum abschleppen. Diesen Traum können Sie auch verwirklichen, falls Sie es nicht bis in die Pro7-Sendung *Popstars* geschafft haben. Mit dem offiziellen Browserspiel *Popstars – The Game* (www.popstargame.de) zur gleichnamigen Show strickte e-sport (*Seafight*, *The Mafia*) ein echtes Mehrspieler-Browserspiel. Das bedeutet vor allem: Es machen auch Mädels mit. Wobei wir wieder bei den von Robbie so geschätzten Vorzügen des Popstar-Daseins wären ... aber wir schweifen ab. Zu Beginn des Spiels wählen Sie aus einer ganzen Reihe gut gebauter Jungs oder Mädels Ihre Spielfigur für die Jagd nach der Chartspitze. Ein Klick und schon geht's los. Rechts läuft ein Video, das die Straßen von Berlin zeigt und klar macht: *Popstars* ist technisch ganz vorn dabei. Sie nehmen Songs auf, machen Termine mit der Presse, gewöhnen sich in der Tanzschule ab, über die eigenen Beine zu fliegen, und an, einen coolen Stil an den Tag zu legen. Gleich einen Superhit zu landen, können Sie vergessen. Zunächst backen Sie kleine Brötchen und verdingen sich als Studiomusiker. So ahmen Sie etwa in einem Minispiel als Schlagzeuger die Songs möglichst perfekt nach. Auf der Stadtkarte finden Sie auch andere Gebäude mit ähnlichen Einlagen wie Paparazzi Escape oder Tanz Wettbewerb. Später hauen Sie Kohle für schicke Klamotten und anderen Kram raus und stürzen sich in Konzerte. Das direkte Konkurrenzprodukt *Fame4u* (www.fame4u.de) setzt auf Cartoon-Stil ohne Minispiele, dafür aber auf Drumherum wie Parties zu feiern. Dr. Andreas Lober

MUSIC PRINT

www.musicprint.biz Die Multi-Media-Zeitung

Nr. 101 Oktober 2006



Preis: € 1,00

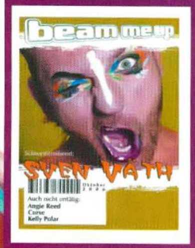
Interviews mit den Top-Artists des Monats



Amy Lee (Evanescence)
The Killers
Zakk Wylde
(Black Label Society)
Esbjörn Svensson Trio
D-Flame
Cerys Matthews
Meat Loaf

inklusive
5 kostenloser
Musik-
downloads

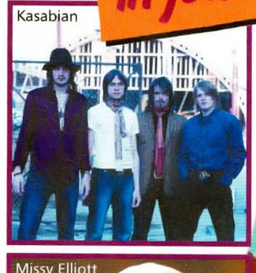
zusätzlich
kostenlos
die aktuelle
Ausgabe der
Beam Me Up

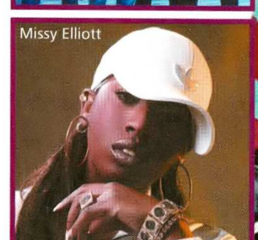


Juli

Ab Donnerstag, 28. Sept. 2006
in jedem guten Zeitschriftenhandel,
Bahnhofskiosk,
oder direkt abonnieren!




Kasabian


Missy Elliott


Deftones

alle wichtigen CDs und DVDs des Monats, ausführliche Kinovorschau



»Anfängerfehler: Helium in die Gummipuppe gefüllt.«

Die typischen Wandgänge finden Sie auch auf der *Prey*-Karte *Situational Awareness*. Wir nehmen einen kopfüber hängenden Gegner aufs Korn.



»Für Eilige: Express-Tattoos.«

In *Lost Facility* schießen wir einem Gegner in den Arm.

»Schnell, mach ein Foto! Ich kann Murmeln auf meiner Stirn balancieren.«

Auf der Einzelspielerkarte *UAC Franchise 666* will uns ein Imp ans Leder.

DOOM 3/QUAKE 4/PREY

Kopfüber ins Vergnügen!

Ein superbes Kartenpaket für *Doom 3* und *Quake 4* sind Sie von uns ja gewohnt. Diesmal gibt's sogar noch Futter für *Prey*. Applaus!

MAP-PACK | Immer wieder ein Genuss, was unsere Kollegen von doom3maps.org Ihnen da monatlich servieren. Für diese Ausgabe schafften die Jungs drei fantastische *Doom 3*-Einzelspielerkarten ran: *UAC: Lost Facility* wertet Ihren Shooter gleich um drei Levelabschnitte auf, *UAC Franchise 666* liefert Ihnen ebenfalls mehrere Spielepisoden und *E1M1_Redone* ist die gelungene Wiederaufbereitung eines Geheimlevels aus der Modifikation *In Hell*. Erstmalig brezeln wir diesmal auch Ihre *Prey*-Installation auf. Auf unserem Silberling schlummert die spaßige Multiprey-Karte *Situational Awareness*. Das Corpus Delicti ist eine Deathmatch-Spielwiese für bis zu acht Spieler, die jenseits von Newtons Hirngespinsten kreuz und quer durch den dreidimensionalen Raum sausen. Zu guter Letzt haut Ihnen der *Rotoscope Shader* eine astreine Comic-Version Ihres Lieblingsshooters auf die Glubscher. Das sieht geil aus und ist auf jeden Fall billiger als drei Blättchen LSD. Jürgen Krauß

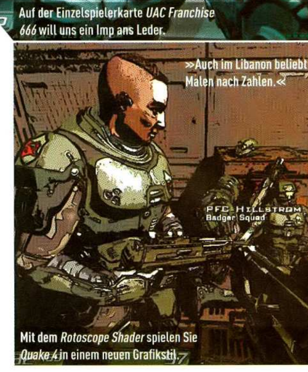
Info: www.doom3maps.org

Doom 3/Quake 4/Prey — AUF DVD — MAP-PACK

AUTOR	Diverse
DATEINAME	D3Q4 Mappack 1106
VORAUSSETZUNG	Doom 3, Quake 4, Prey

PRO + CONTRA
- + *Rotoscope* bringt neues Spielerlebnis
- + Endlich: unsere erste *Prey*-Mehrspielerkarte

FAZIT: „Ein Kessel Buntes. Da ist auf jeden Fall für jeden etwas Gutes dabei."



»Auch im Libanon beliebt: Malen nach Zahlen.«

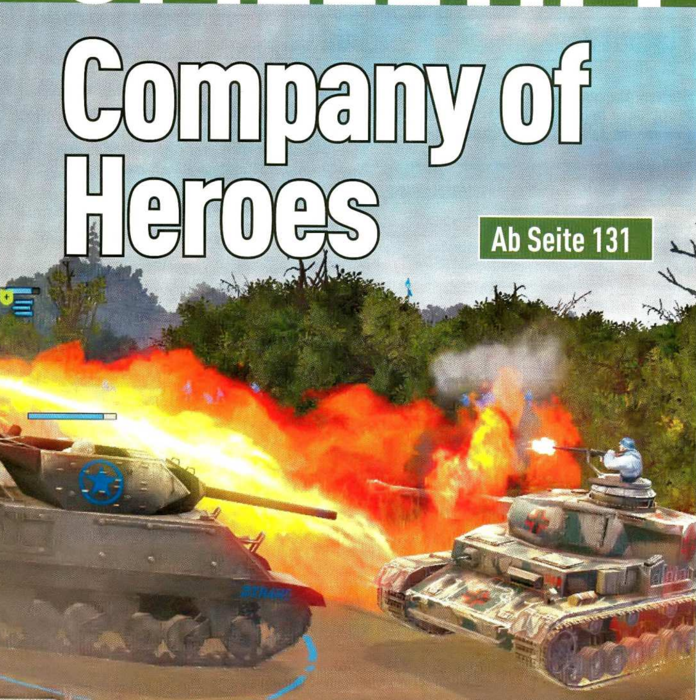
Mit dem *Rotoscope Shader* spielen Sie *Quake 4* in einem neuen Grafikstil.

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE	WAS GIBT'S 'N DA?
SPIELE UND MODS		
Alles	www.extreme-players.de	Nach eigenen Angaben sind die „Extreme-Players" ja pervers. Auf ihrer Seite gibt es irgendwie alles und das finden wir schön!
Rainbow Six	www.rainbowsix.org	Was mit *Rainbow Six* zu tun hat, arbeitet Herbert Mrha (schreibt sich wirklich so) auf!
Splinter Cell	http://splintercell.unrealx.de	Ubisofts Agenten-Abenteuer steht bei Moddern ganz hoch im Kurs. Hier gibt es alles zu dem Thema.
Alles	www.moddb.com	Sie finden mehr als 2.000 Mods zu nahezu allen PC-Spielen auf diesem Planeten.
Battlefield 1942	www.battlefield-1942.net	Alles zum Thema *Battlefield* und noch vieles mehr. Mittlerweile geht auf der Seite echt die Post ab!
Battlefield 2	www.battlefield2.net	Unsere Nummer 1, wenn es um *Battlefield* geht. Ein sehr gelungener Auftritt.
Enemy Territory: Quake Wars	www.etqwhq.de	Diese Seite informiert Sie umfassend über den kommenden teambasierten Mehrspieler-Knaller!
Half-Life 2	www.halflife-2.info	Wenn es um *Half-Life 2* geht, sind Sie auf dieser professionell gestalteten Website genau richtig.
Warcraft 3	www.inwarcraft.de	Was man über den Echtzeit-Knaller wissen will, steht auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht!
GTA: San Andreas	www.gtainside.de	Alles für *GTA: San Andreas* und den Vorgängern der *Grand Theft Auto*-Serie. Vollbedienung für den Gangster von Welt.
Half-Life	www.planethalflife.com	Hier finden Sie alles zum Thema *Half-Life*-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Webseite zur Pflicht!
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle *Counter-Strike*-Seite der Entwickler. Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heißer Screenshots.
Counter-Strike	www.clan00.de	Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen" nennt. Hier finden Sie so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zocken!
FIFA	www.fifastadt.de	Wer auf EAs Fußballserie abfährt, markiert sich diese Seite. Selbst Lothar Matthäus findet sie spitze.
Act of War	www.planet-actofwar.de	Angehende *Act of War*-Zocker finden alles, was Sie brauchen. Umfangreich und superinformativ. Anschauen!
Max Payne 2	www.mpzone.de	Weil beide *Max Payne*-Abenteuer extrem kurz sind, kommen zusätzliche Files immer gut, um die Wartezeit auf Teil 3 zu verkürzen.
Medal of Honor: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fanseite zu *Medal of Honor: Allied Assault* bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
The Elder Scrolls 4: Oblivion	www.planetoblivion.de	Wenn es irgendwo coole Erweiterungen, Mods und Gimmicks für Oblivion gibt, dann auf diese deutschen Communityseite.
Jedi Knight	www.darth-sonic.de	Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das *Star Wars*-Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch.
Wolfenstein: Enemy Territory	www.planetwolfenstein.de	Die größte deutsche Fanseite für *Enemy Territory*. Aktuelle News, viele Downloads und hervorragende Tipps.
Pro Evolution Soccer	www.pes-x.de	Fundgrube zur Nummer 1 unter den Fußballspielen.
Doom 3	www.doom3maps.org	Wenn es Material zu id Softwares Ego-Shooter gibt, dann auf dieser krassen Webseite.
Quake 4	www.quake4maps.org	Diese Website für *Quake 4* ist eine der aktuellsten Anlaufstellen für dieses Spiel und liefert Mods, Maps und Infos ohne Ende.
Joint Task Force	www.jtfhq.de	Die erste Anlaufstelle zu *Joint Task Force*. Vollgepackt mit Infos, ist die Website ein absolutes Muss für jeden Strategen.
Ghost Recon Advanced Warfighter	www.grawhq.de	Alle Informationen zum Ego-Shooter *Ghost Recon Advanced Warfighter* von Ubisoft. Ein pralles und informatives Depot.
F.E.A.R.	www.justfear.de	Alle Infos und News sowie jede Menge Downloads rund um den Grusel-Shooter.
Star Wars: Empire at War	http://eaw.gamecaptain.de	Alles was Sie über die Sternenkriegssage und das Echtzeit-Strategiespiel wissen wollen, finden Sie hier.
DHdR: Die Schlacht um Mittelerde 2	www.schlacht-um-mitteler.de	Strategen in Tolkiens Fantasywelt finden hier, was Sie brauchen. Nur den Einen Ring nicht.
World of Warcraft	www.buffed.de	Mit dem Herzstück BLASC als größte deutsche Datenbank für WoW sowie News, Tests und Marktübersichten zu allen Online-Spielen das Portal für MMORPG-Spieler.


Mir ist
ein Orc
in die Falle
gegangen
THX
WWW.BUFFED.DE
DAS PORTAL FUER
ONLINE-SPIELE
buffed.de
DAS PORTAL FÜR ONLINE-SPIELE

SPIELETIPPS



EINSENDE-HINWEISE

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie ebenfalls an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogramms erstellen und auf CD mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
8. Cheatprogramme packen wir gern auf unsere Cover-DVD und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
9. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten, CDs und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Die Redaktion steht Ihnen nach Möglichkeit mit Rat und Tat zur Seite.

Per Eintrag im entsprechenden Genre-Forum auf www.pcaction.de.

Technische Fragen:
09001/101950*

Tipps & Tricks:
09001/101951*

Täglich von 8 bis 24 Uhr!
* Der Anruf kostet 1,86 Euro pro Minute

Ab Seite 129

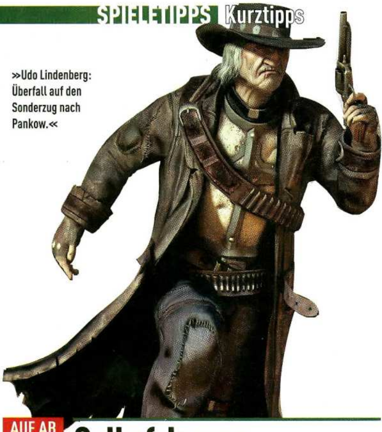
Call of Juarez

TIPPS&TRICKS-INDEX

HIER FINDEN SIE DIE SPIELETIPPS DER VERGANGENEN MONATE AUF EINEN BLICK.

KURZTIPPS

SPIELETIPPS



»Udo Lindenberg: Überfall auf den Sonderzug nach Pankow.«

Hilf mir mal kurz!

Flatout 2

Starten Sie das Spiel mit einem neuen Profil. Jetzt begeben Sie sich in das Menü **Extras** und geben dort die Cheats ein.

Cheat	Wirkung
GIEVEPIX	Eine Million Credits und alle normalen Wagen
GIVEALL	Alle Kurse freischalten
KALJAKOPPA	Raketenauto freischalten
RAIDERS	Karre des Eisverkäufers freischalten
ELPUEBLO	Eldiablo-Auto freischalten
BIGTRUCK	Pimpsterauto freischalten
WOTKINS	Flatmobile freischalten
GIEVCARPLZ	Schulbus freischalten
RUTTO	Pimpstercar freischalten

Bad Day L.A.

Mit unseren Codes können Ihnen die Katastrophen im Spiel nichts mehr anhaben. So geht's: geben Sie während des Spiels **Gwb** ein, um den **Cheat-Modus** zu aktivieren. Jetzt stehen Ihnen die folgenden Codes zur Auswahl. Achten Sie darauf, dass Sie bei der Eingabe die **Strg-Taste** gedrückt halten.

Cheat	Wirkung
Strg-Taste + terror	Gott-Modus einschalten
Strg-Taste + wmd	Sie bekommen alle Waffen
Strg-Taste + bali	Alle Missionen freischalten
Strg-Taste + jihad	Unendlich Munition

AUF AB 18-DVD DEMO

Call of Juarez

Um das Cowboy-Abenteuer mit heiler Haut zu überstehen, öffnen Sie einfach die Konsole mit der **^-Taste** und geben die Cheats ein.

Cheat	Wirkung
Cheat.God(1)	Gott-Modus anschalten
Cheat.God(0)	Gott-Modus ausschalten
Cheat.heal()	Sie werden geheilt
Cheat.giveAmmo()	Mehr Munition
Cheat.giveDynamite()	Sie erhalten Dynamit
Cheat.GiveRifle	Sie bekommen ein Gewehr
Cheat.MagicAmmo(1)	Spezial-Munition einschalten
Cheat.MagicAmmo(0)	Spezial-Munition ausschalten

AUF DVD VOLL-VERSION

Axis & Allies

Da wir diesen Monat Ataris Echtzeit-Strategiespiel auf unserer Heft-DVD haben, versorgen wir Sie mit den passenden Cheats. Legen Sie eine neue Desktop-Verknüpfung an und ergänzen Sie die Startseite mit dem Parameter **+console**. Jetzt können Sie während des Spiels mit der **Eingabetaste** die Konsole aufrufen und die genannten Codes eingeben.

Cheat	Wirkung
fieldpromotion	100 weitere Erfahrungspunkte
swissbank x	Betrag x erhalten
veday	Mission sofort gewinnen
enigma	Karte aufdecken
isurrender	Mission verlieren
rosieriveter	Schnelleres Bauen

Joint Task Force

Die Cheats funktionieren sowohl in der Verkaufsversion als auch in der Demo. Öffnen Sie die Eingabezeile mit der **Eingabetaste**. Jetzt tippen Sie die Codes ein und bestätigen mit der Eingabetaste, um die gewünschte Wirkung zu erhalten.

Cheat	Wirkung
joyride	Mission sofort gewinnen
Refill	Spezialfähigkeiten der Einheiten freischalten
mo money	1.000 Dollar zusätzlich
chuck norris	Gegner sterben beim ersten Treffer

The Elder Scrolls 4: Oblivion

Da das Rollenspiel nach wie vor ganz oben in der Gunst unserer Leser steht, hier noch ein paar hilfreiche Tipps.

CHARAKTER-CHEATS:

Dank unserer Codes gestalten Sie Ihren Charakter exakt so, wie Sie ihn gern hätten. In unserer Tabelle finden Sie dazu die wichtigsten Angaben. Essenziell ist dabei, den Wert von Fähigkeiten oder Attributen nie über einen Endstand von **255 Punkten** hinaus zu erhöhen. Ansonsten fängt die Skala nämlich wieder von vorn an und die gewünschten Eigenschaften bleiben aus.

Code	Wirkung
modpca strenght x	Fügt x Punkte zum Stärke-Wert hinzu
modpca speed x	Fügt x Punkte zum Geschwindigkeits-Wert hinzu
modpca personality x	Fügt x Punkte zum Charisma-Wert hinzu
modpca intelligence x	Fügt x Punkte zum Intelligenz-Wert hinzu
modpcskill blade x	Fügt x Punkte zur Schwertkampf-Fähigkeit hinzu
modpcskill athletics x	Fügt x Punkte zur Athletik-Fähigkeit hinzu
advlevel	Erzwingt einen Stufenanstieg
advskill athletics	Lässt Sie in Athletik eine Fähigkeitsstufe ansteigen

Modpca (für alle Attribute) und **modpcskill** (für alle Fähigkeiten) frieren den Wert an der gewählten Stelle ein, bis Sie erneut Veränderungen vornehmen. Nach dem Befehl **advskill** hingegen entwickelt sich Ihr Charakter ganz normal weiter.

OBJEKT- UND ZAUBER-CHEATS

Sie sind eine faule Socke und wollen trotzdem alles in Ihrem Inventar haben? Kein Problem! Machen Sie Folgendes: Öffnen Sie die Konsole wie gehabt und geben Sie **player.additem** ein. Jetzt wählen Sie das gewünschte Objekt aus der Liste, tragen den Code nach dem Befehl ein und geben am Ende noch die Menge ein. Beispiel: **player.additem 000000f 666** zaubert stolze 666 Goldmünzen in den Beutel.

Cheat	Objekt
000382E0	Schwarzer Seelenstein (geladen)
000C6988	Kolossaler Seelenstein (geladen)
000382DF	Großer Seelenstein (geladen)
00000193	Azuras Stern
0003844E	Großer Siegelstein
000345AF	Großer Welkynd-Stein
0004E940	Nirnwurz
000092F9	Starker Trank der Magie
00009311	Starker Trank der Lebensenergie
0009812D	Heiltrank gegen Vampirismus
00022B04	Mystische Morgenröte Kommentare 1
00022B05	Mystische Morgenröte Kommentare 2
00022B06	Mystische Morgenröte Kommentare 3
00022B07	Mystische Morgenröte Kommentare 4
0006EE64	Meister-Destillations-Kolben
0006EE66	Meister-Calcinator
0006EE68	Meister-Mörser und Stößel
0006EE6A	Meister-Retorte
0000000B	Skelett-Schlüssel
0000000F	Gold
0000000C	Hammer reparieren
0004E0A9	Skooma

Genauso simpel wie Sie sich Gegenstände in die Taschen mogeln, erlangen Sie auch neue Zaubersprüche. Die passende Parole lautet **player.addspell**. Der Befehl funktioniert wie **player.item**, nur dass Sie dahinter keine Anzahl angeben. Mit unserer Liste für fortgeschrittene Freunde der Magie sieht Harry Potter aus wie ein Anfänger. Aber Vorsicht: Die Magie birgt große Macht in sich und nicht jeder Charakter kann damit umgehen.

Cheat	Zauberspruch
0003C3D8	Schneesturm
0006D67B	In die Leere hinschauen
000A97E8	Feuersturm
000A97CD	Umhang
000AA061	Xivilai-Spinne beschwören
000A97CB	Chamäleon

Call of Juarez





In diesem Western-Shooter fliegen Ihnen blaue Bohnen um die Ohren. Mit unseren Tipps haben Sie mehr von Ihrem virtuellen Leben.

KLEINE WAFFENKUNDE

Laden Sie so oft nach wie Sie nur können und achten Sie stets auf den Zustand Ihrer Schießeisen. Ein roter Blitz neben dem Waffensymbol bedeutet, dass die Knarre zu rosten beginnt und Sie sich schleunigst nach Ersatz umsehen sollten. Tun Sie dies nicht, brennt Ihnen unter Umständen das Schießeisen mitten im Feuergefecht durch.

Revolver

Der Revolver ist die Standardwaffe. Wegen seiner geringen Reichweite und der (abhängig vom Modell) mäßigen Durchschlagskraft ist er für Distanzen bis 20 Meter geeignet. Um lästiges Nachladen auf ein Minimum zu reduzieren, sollten Sie stets zwei Revolver gleichzeitig benutzen und abwechselnd feuern.

Gewehr

Es eignet sich dank des großen Magazins und der moderaten Reichweite vor allem dazu, sich hinter Felsen zu verschanzen und einen Gegner nach dem anderen aus sicherer Distanz auszuknipsen. Nach zwei gut gezielten Schüssen sollte jeder Feind zu Boden gehen.

Schrotflinten

Als klassische Nahkampfwaffe genügt bei den Schrotflinten meist ein Schuss, um den Feind in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Benutzen Sie sie aber nur, wenn es in der Nähe Deckung gibt, da Sie nach zwei Schüssen bereits nachladen müssen.

Peitsche

Billy die Kerze hat die Peitsche fest im Griff, die sich weniger für den Kampf Mann gegen Mann als für ausgiebige Kletterpartien eignet. Mit der rechten Maustaste wickeln Sie die Peitsche à la Indiana Jones um einen Ast und schwingen über Abgründe. Wölfe, Schlangen und Spinnen sollten Sie mit der Peitsche bekämpfen, um Munition zu sparen.

Dynamit

Man kann sich kaum noch einen Western ohne die roten, explosiven Stangen vorstellen. Dynamit eignet sich hervorragend, Gegnern hinter Deckungen das Leben schwer zu machen oder in Häusern verschanzte Banditen auszuräuchern. Jedoch sollte man mit dem explosiven Stoff sparsam umgehen, weil er nicht überall zu finden ist.

Bibel

Mit dem Buch der Bücher von Reverend Ray schüchtern Sie Gegner ein und verwirren sie. Dazu nehmen Sie die Bibel in die rechte Hand und sagen ab und zu einige Verse auf. Wesentlich effektiver ist hingegen ein zusätzlicher Revolver. Deshalb sollten Sie nur zu dem Buch greifen, wenn Sie lediglich über eine Schusswaffe verfügen.

Bogen

Auf die Waffe der Indianer stoßen Sie gegen Ende. Richtig platziert ist jeder Schuss tödlich. Sie sollten allerdings darauf achten, dass sich Ihr Gegner nicht bewegt, dann gibt er ein leichteres Ziel ab. Berücksichtigen Sie außerdem stets die Schwerkraft und zielen Sie ein wenig über den Kopf Ihres Kontrahenten, damit der Pfeil das Ziel dort trifft wo er soll. Geschosse, die fehlgehen, können Sie wieder aufsammeln.

ALLGEMEINE TIPPS

Häufig speichern!

Um Frustmomente zu vermeiden, sollten Sie so häufig wie möglich speichern (Schnellspeichertaste **F5**). Oft bleibt Ihnen nach einer Zwischensequenz nicht genügend Zeit, intuitiv das Richtige zu tun, weshalb Sie für einige Sequenzen mehrere Anläufe benötigen.

Deckung ist alles

Beginnen Sie nie ein Feuergefecht auf freiem Feld, da Sie bereits nach wenigen Treffern das Zeitliche segnen. Suchen Sie sich stets einen Felsen oder einige Kisten, um sich zu verstecken. Mit den Tasten **Q** und **E** lehnt sich der Held zur Seite und kann in relativer Sicherheit einige Schüsse abgeben. Gucken Sie allerdings zu lange aus dem Versteck, entdeckt der Widersacher Ihr Alter Ego, das verwundbar ist. Nutzen Sie Ihre Deckungen zum Nachladen und vor allem bei den Schleichmissionen zum Speichern.

Konzentration, bitte!

Wenn Sie als Reverend Ray unterwegs sind, sollten Sie so oft wie möglich auf den Konzentrations-Modus zurückgreifen. Der ist verfügbar, sobald das Revolversymbol unten links auf der Benutzeroberfläche erscheint. Um den Modus zu aktivieren, müssen beide Revolver im Holster stecken. Drücken Sie jetzt die linke oder rechte Maustaste, um das Geschehen zu verlangsamen. Es erscheinen zwei Fadenkreuze, die sich einander nähern. Jedes steht für einen Ihrer Revolver. Sobald sich die Fadenkreuze treffen, geht das Geschehen normal weiter. Der Konzentrations-Modus eignet sich, eine Übermacht an Gegnern in kürzester Zeit auszuschalten – verschwenden Sie ihn nicht für einzelne Gringos.

Die Duelle

Von Zeit zu Zeit fordern Banditen Sie zu einem Duell heraus. Hier kommt es auf Timing und Geschick an, wenn man nicht mit einer Kugel im Bauch enden will. Sobald der Countdown die Null erreicht, dürfen Sie ziehen. Bewegen Sie die Maus nach unten, um nach Ihrer Waffe zu greifen, und anschließend nach oben, um das Zielen einzuleiten.



Mit einer Öllampe und einem Fass TNT können Sie ganze Banditennester ausräuchern. Sicherheitsabstand einhalten!



Faustkämpfe erfordern ein gutes Zusammenspiel von Bewegung und Timing. Probieren Sie verschiedene Schlagkombinationen aus.

Die Zeit verlangsamt sich ähnlich wie im Konzentrations-Modus. Versuchen Sie so schnell Sie können, auf Brust oder Kopf Ihres Gegenübers zu zielen. Geben Sie dabei so viele Schüsse wie möglich ab, da eine einzelne Patrone häufig nicht reicht. Wenn Ihr Gegner einen Schuss abgefeuern konnte, versuchen Sie, mit den Tasten **Q** und **E** auszuweichen. Nach jedem Duell sollten Sie das Spiel speichern.

Faust aufs Auge

Um im Faustkampf Mann gegen Mann zu bestehen, sollten Sie in Bewegung bleiben und mit den Tasten **Q** und **E** (wie beim Duell) den Schlägen Ihres Feindes ausweichen. Versuchen Sie, stets eine Links-Rechts-Links-Kombination zu platzieren, da diese den meisten Schaden verursacht.

In der Truhe liegt die Kraft

Versuchen Sie, jede Kiste und Truhe zu öffnen, die Sie finden. Häufig sind darin Munition und Whiskey versteckt. Der güldene Saft dient dazu, Ihre Gesundheit aufzufrischen – wie im echten Leben ...

Einem geschenkten Gaul ...

In der Nähe von Indianerlagern und auf Ranches sind häufig besattelte Pferde zu finden, die Sie nutzen sollten. Der Spieler kann mit einem Pferd durch Gegnerhorden pflügen, ohne selbst Schaden zu nehmen. Achten Sie beim Ausritt immer auf die Gesundheit des Tieres! Reiten Sie zu schnell einen zu steilen Hang hinab, gerät der Gaul ins Straucheln und verletzt sich. Stirbt er, gilt das Spiel als verloren und Sie starten an einem früheren Speicherpunkt aufs Neue.

Verfolgungsjagden

Während der Verfolgungsjagden läuft häufig ein Countdown. In dieser Zeit, die allerdings großzügig bemessen ist, gilt es, den Gejagten einzuholen. Achten Sie darauf, wohin Sie reiten. Häufig geht der Ritt scharf in die Kurve, um einem Abgrund auszuweichen. Drosseln Sie in solchen Passagen das Tempo, da Sie sonst samt Pferd einen Abflug machen.

Aladin und die Wunderlampe

Sobald Sie eine herrenlose Öllampe finden, können Sie sicher sein, dass man damit etwas anzünden kann. Nehmen Sie die Lampe mit der Benutzen-Taste **F** und schleudern Sie sie gegen etwas Brennbares (linke Maustaste). Entzünden Sie das Öl mit einem gezielten Schuss, worauf sämtliche verschanzte Gegner entweder Feuer fangen oder nervös ihre Deckung verlassen.

Explosiv

In den Minen finden Sie häufig Fässer mit der Aufschrift TNT. Versuchen Sie so viele Gegner wie möglich in die Nähe zu locken und jagen Sie diese dann mit ein paar gezielten Schüssen in die Luft.

BESONDERS HARTE NÜSSE

Episode 3

Lucy bittet Sie, sich ein Seil zu besorgen, um zu ihr ins Zimmer zu gelangen. Daraufhin sollten Sie sich die Peitsche neben den Pferden (vor dem Gebäude des Hufschmieds) besorgen. Gehen Sie wieder zurück zum Saloon vor Lucys Fenster. Auf der Kutsche befindet sich eine große Kiste. Suchen Sie sich eine weitere, kleinere Kiste und stellen Sie diese obendrauf. Das ist der einzige Weg, um in das Zimmer der Dame zu gelangen, ein Seil ist gar nicht nötig!

Episode 4

Ihr Ziel ist die Mine, in der Sie sich verstecken und auf den heranfahrenden Zug warten. Zuerst schleichen Sie sich allerdings an einer Armee von Banditen vorbei. Achten Sie darauf, dass Sie sich stets geduckt und von Busch zu Busch bewegen. Warten Sie, dass ein Blitz vom Himmel zuckt und laufen Sie erst dann los, damit die Gegner Sie im grellen Licht nicht entdecken.

Episode 7

Ihr Auftrag: ein Pferd von der nahe gelegenen Farm klauen. Selbstverständlich hat der Landmann was dagegen und verscheucht Sie von seinem Grundstück, sobald er Sie erspäht. Sie schleichen also rechts am Schuppen entlang und suchen hinter jedem Baum Deckung. Behalten Sie den Farmer im Auge, bewegen Sie sich nur schleichend (**Strg**) und lediglich dann, wenn der Typ Ihnen den Rücken zukehrt. Besorgen Sie sich im Haus einen Sattel und vergessen Sie nicht, die Waffe im ersten Stock aus einer Schublade zu stibitzen. Anschließend fliehen Sie mit dem Pferd von der Hinterseite des Hauses.

Episode 9

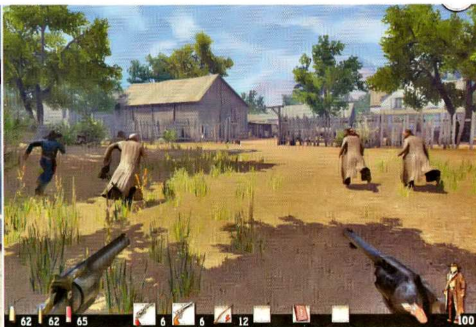
Stilles Wasser möchte, dass Sie eine Adlerfeder auf der Spitze des Adlerberges stehlen. Am Fuß angekommen sollten Sie darauf achten, Ihr Pferd mit Abstand zum Berg stehen zu lassen. Es kann nämlich vorkommen, dass Sie während Ihrer Kletterei Felsen lostreten, die den Gaul erschlagen. Dann müssten Sie von vorn beginnen ... Denken Sie daran, vor kniffligen Sprüngen zu speichern (**F5**).

Finale, oh-oh!

Sie betreten als Reverend Ray das Fort mit einem schweren Geschütz. Schalten Sie damit so viele Gegner wie möglich aus. Achten Sie auf die Fort-Mauern: Die Banditen versuchen, die hinter Ihnen aufgebaute Kanone zu benutzen, um Ihr Geschütz zu zerstören. Das sollten Sie verhindern. Arbeiten Sie sich schließlich zur Rückseite des Hauses vor und erklimmen Sie die Mauer, um mit der Kanone die Vordertür zu sprengen. Im Inneren benutzen Sie am besten Ihre beiden Revolver und wechseln Sie ständig den Raum, um mit dem dortigen Level-Boss Schritt zu halten. Der hockt stets in Deckung, mehr als ein bis zwei Treffer nacheinander können Sie nicht landen. Mit dem Schlüssel, den Sie erhalten haben, öffnen Sie die Tür zum Gefängnis. Nach einer kleinen Schießübung wechseln Sie wieder zu Billy die Kerze. Sein Ziel ist es, die Zisterne im Fort umzukippen, um den Brand im Fort zu löschen. Erledigen Sie zuerst alle Kontrahenten im Hof mit Pfeil und Bogen und rennen Sie dann um die Mauer bis zum Holzkran, der hinter der Zisterne steht. Sie schlagen mit der Peitsche gegen den Wassertank, worauf dieser tatsächlich umkippt. Zum guten Schluss folgen ein Duell und ein Faustkampf mit Billys Vater. Boris Gojic



Das stationäre Maschinengewehr ist nicht besonders präzise, hat aber eine enorme Durchschlagskraft und unbegrenzt Munition.



Sollte es bei Ihnen schlecht um Gesundheit und Munition stehen, lassen Sie – falls vorhanden – Ihre Helfer die Drecksarbeit machen.

B C D

Company of Heroes

Im Zweiten Weltkrieg durch Europa zu ziehen, ist nicht leicht. Auch im Spiel. Wir geben allen PC-Strategen wertvolle Tipps und lösen für Sie die ersten neun Missionen der Kampagne.

ALLGEMEINE TIPPS

Zügig vorrücken

Das Schlachtfeld ist in Sektoren unterteilt. Ein eroberter Sektor bringt entweder Benzin- oder Munitionsnachschub. Wichtig sind die strategischen Abschnitte. Hier errichten Sie Vorposten und ordern Nachschub. Generell verlangt *Company of Heroes* eine zügige, aggressive Spielweise. Nehmen Sie dem Gegner die Sektoren ab, bekommt er weniger Ressourcen. Dann liegt der Vorteil auf Ihrer Seite.

Wertvolle Einheiten

In *Company of Heroes* ist jede Einheit wertvoll. Zwar können Sie Nachschub produzieren, doch der Weg von der Basis bis zur Frontlinie ist meistens sehr lang und umständlich. Außerdem dauert es eine ganze Weile, bis Sie die Rohstoffe zur Produktion beisammenhaben. Einheiten gewinnen mit der Zeit an Erfahrung. Infanterieverbände bestehen aus sechs Männern. Solange mindestens ein Soldat überlebt, behält die Einheit ihre Erfahrungspunkte.

Starke Truppe

Eine gute Kampftruppe, die die meisten Missionen erfüllt, sieht folgendermaßen aus: zwei Sherman-Panzer, ein Krokodil-Panzer und ein M3-Halftrack. In dem Mannschaftstransporter sitzen eine Infanteriegruppe von sechs Mann und zwei Mechaniker-Einheiten, bestehend aus je drei Personen. Vorsichtige Spieler nehmen noch einige Scharfschützen als Aufklärer mit, tarnen die Jungs und stellen das Feuer ein. Dank des hohen Sichtradius sehen die Scharfschützen die deutschen Truppen, ohne erkannt zu werden. Gehen Sie aber nicht zu nahe an Feindverbände heran, sonst fliegt die Tarnung auf.

Feindliches Gebiet erkunden

Schicken Sie als Erstes die Panzer in unbekanntes Gebiet, sie brauchen feindliche Infanterie nicht zu fürchten: Die Stahlkolosse bezwingen selbst Panzerschreck-Einheiten. Deutsche Soldaten, die sich in Häusern verschanzen, bomben sie problemlos weg. Sollten sie hohen Schaden erleiden, ziehen Sie die Kettenfahrzeuge in einen eroberten Sektor zurück und reparieren sie mit den nachgerückten Mechanikern. Der Infanterieverband erobert die strategischen Punkte. Verluste beim Fußvolk gleicht der Mannschaftstransporter aus. In eroberten Gebieten dient dieser als mobile Kaserne.

Mit Infanterie kämpfen

In einigen Missionen stehen Ihnen nur Infanterieverbände zur Verfügung. Meistens sind dies Fallschirmjäger. Die Jungs können ohne Basis Verluste ausgleichen, sogar tief im Feindgebiet. Das Fußvolk hält zwischen den Einheiten Abstand und rückt von einer zur nächsten Deckung vor. So flankieren Sie den Gegner. Feindliche Maschinengewehr-Nester und Paks (Panzerabwehrkanonen) hebeln Sie mit Handgranaten aus. Dank „Fire-Up"-Fähigkeit weichen die Fallschirmjäger dem feindlichen Gewehrfeuer aus. Selbst unter Beschuss haben Sie noch die volle Kontrolle über Ihre Krieger. Unterwegs finden Sie schwere Waffen wie Panzerfäuste und das MG 42. Panzerfäuste sind generell eine gute Wahl. Bei dem MG sollten Sie bedenken, dass drei Mann aus dem Infanterieverband zur Bedienung notwendig sind. Ein MG-Trupp ist für den direkten Angriff ungeeignet, um strategisch wichtige Punkte abzusichern und um Hinterhalte zu legen ist er hingegen optimal.

Feindliche Panzer bekämpfen

Ein Panzer besitzt drei Trefferzonen: vorne, hinten und seitlich. Der Beschuss der Frontpanzerung ist relativ nutzlos, verursacht kaum Schaden. Treffer an der Heckpanzerung sind am effektivsten. Bei einem Volltreffer ist es möglich, die Hauptkanone oder den Motor zu zerstören. Unter Umständen gerät der Panzer außer Kontrolle und rattert sogar in die eigenen Reihen. Um einen deutschen Panzer zu knacken, brauchen Sie mindestens zwei eigene. Im direkten Vergleich schlagen die deutschen Stahlbiester ihre amerikanischen Verwandten. Haben Sie einen Panzer entdeckt, hält der erste Panzer frontal drauf. Nun sollte das feindliche Kettenfahrzeug stillstehen und Ihr zweiter Panzer kann einen Flanken- oder Hecktreffer landen. Infanterie manövriert gegnerische Fahrzeuge aus und jagt diese mit Sprengladungen, Haftminen oder der Bazooka in die Luft.

MISSION 1 – OMAHA BEACH

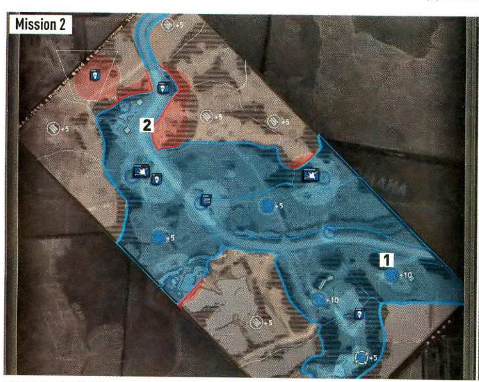
Orden: Expert Infantery Badge für die Klärung des linken Strandabschnitts

25 Soldaten an den Stacheldrahtring bringen

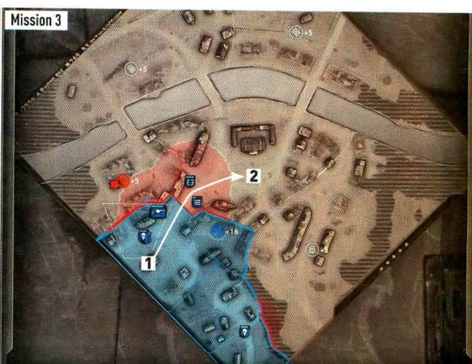
Die Landung in der Normandie ist ein reines Himmelfahrtskommando. Befehligen Sie die anlandenden Truppen von Panzersperre zu Panzersperre. Sind 25 Soldaten in Stellung, rücken noch einige Mechaniker nach. Diese sprengen den Stacheldraht und stürmen die deutschen Stellungen.

Bunker mit Sprengladungen zerstören

Ihre Infanterie rückt durch die Schützengräben vor. Handgranaten erledigen die deutschen MG-Nester. Mit den Spreng-



Südlich der Straße (1) lauern Sie den deutschen Patrouillen auf. An der Bunkeranlage (2) legen Sie einen tödlichen Hinterhalt für den Konvoi.



Die Kirche (1) dient als Kaserne. Über den eingezeichneten Pfad stürmen Ihre Männer die Stadthalle (2), vor der erbitterter Widerstand wartet.

ladungen jagen Sie die Bunker in die Luft. Wenn Sie den linken Sektor erobern, erhalten Sie einen Orden.

88mm-Batterien neutralisieren

Letzten Endes sprengen die Mechaniker die 88mm-Kanonen. Doch bevor sie das tun, nutzen Sie die Kanonen zu Ihrem Vorteil. Unterwegs finden die alliierten Truppen deutsche Maschinengewehre. Damit legen Sie Sperrfeuer auf die feindlichen Soldaten. Die normale Infanterie versetzt den Gegnern mit Granaten den Todesstoß.

MISSION 2 – VIERVILLE

Orden: Parachutist Badge für die Eliminierung der Straßenpatrouillen

Luftabwehrgeschütze zerstören

Nach der Landung der Fallschirmjäger sorgen Sie erst mal für volle Truppenstärke. Dann erobern Sie die beiden Munitionssektoren südlich der Straße. Unterwegs wartet die Baker-Kompanie auf ihre Rettung. Haben Sie die Kumpels befreit, erobern Sie die erste Luftabwehrkanone. Nehmen Sie feindlichen Truppen das MG 42 ab. Ihre Truppen rüsten Sie mit der Bazooka auf. Derart bewaffnet, verstecken Sie sich in den Büschen südlich der Straße. Der vorbeikommende Konvoi geht im MG- und Bazooka-Feuer unter.

Die Straße sichern

Sie folgen der Straße und kämpfen sich Richtung Norden vor. Eine deutsche Bunkeranlage bewacht das Ende des Weges. Wenn Sie Ihre Verluste ausgleichen und den Gegner flankieren, erobern Sie im Handumdrehen die Stellung.

Einen Hinterhalt für den Konvoi legen

Die vormals deutsche Stellung ist der ideale Ort, um den Konvoi in die Falle zu locken. Die Fallschirmjäger verschanzen sich mit Panzerfäusten im Bunker. Im Schützengraben postieren Sie zwei MG-Einheiten, dass sich deren Schussfelder teilweise überschneiden. Im Kreuzfeuer haben die deutschen Fahrzeuge keine Chance. Zur Sicherheit verstecken Sie noch einige Minen auf der Straße.

MISSION 3 – CARENTAN

Orden: Army Sharpshooter Badge für 20 bestätigte Scharfschützentreffer

Das Café Normandin zerstören

Im Café verschanzen sich deutsche Truppen mit einem MG 42. Ein Frontalangriff wäre tödlich, daher schleichen Sie an der Hecke rechts zum Café und sprengen es. Ohne ihre Deckung verlieren die Deutschen das Gefecht.

Den Kirchenplatz sichern

Ihre Männer suchen hinter Autowracks und den Mauern Deckung. Vorsicht vor den Panzerabwehrkanonen! Nähern Sie sich von der Seite und setzen Sie Granaten und die „Fire-Up"-Fähigkeit der Fallschirmjäger ein. Ist die Kirche erobert, bauen Sie diese zur Kaserne aus. Nun trainieren Sie einige Scharfschützen.

Die Stadthalle erobern

Ihre Scharfschützen rücken Haus für Haus vor und erledigen gefahrlos die Truppen der Wehrmacht. Doch Scharfschützen alleine reichen nicht aus, um die Stadthalle zu erobern. Einige MG-Truppen legen Sperrfeuer, sodass die restlichen Soldaten vorrücken können. Vor der Stadthalle ziehen die Deutschen ihre letzten Reserven zusammen. Die Fahrzeuge sind für Ihre normalen Truppen tödlich. Mit einigen Bazooka-Geschossen und Sprengladungen zerlegen Sie den Fuhrpark.

MISSION 4 – CARENTAN GEGENANGRIFF

Orden: Bronze Star für 200 Verluste aufseiten der Achsenmächte

Verteidigungslinien bauen

Belassen Sie alle Truppen in der Stadt. Sie bauen nur Ihre Verteidigung auf, die feindlichen Sektoren ignorieren Sie. Der Feind kommt über drei Brücken. Eine MG-Stellung und eine Pak sichern die rechte Brücke. Eine Einheit Mechaniker setzt die MG-Stellung instand. Die mittlere Brücke verminen Sie und ziehen eine Sandsackbarriere hoch. Hinter dem Torbogen bauen Sie zwei Bunker. MG- und Scharfschützen verstecken sich in den benachbarten Häusern. Im Stadtkern warten zwei Pak-Geschütze, die bei Bedarf schnell die Stellung wechseln und durchbrechende Panzer abfangen.

Deutschen Gegenangriff zurückschlagen

Die Deutschen rücken gnadenlos vor, doch Ihre Armee hält durch. Nach einer bestimmten Zeit bombardiert Sie die deutsche Artillerie. Ziehen Sie sofort alle mobilen Truppen zur Kirche zurück. Der schlimmste Feind ist von nun an das deutsche Panzerkorps. Mit den Sprengladungen Ihrer Infanterie halten Sie die Kettenfahrzeuge auf. Ihre Paks gehen höchstwahrscheinlich im Artilleriefeuer unter.

Wehrmachtspanzer zerstören

Haben Sie das Zeitlimit durchgehalten, bekommen Sie Verstärkung in Form von Sherman-Panzern. Damit putzen Sie die deutschen Reste weg und die Stadt Carentan ist in Sicherheit.

MISSION 5 – MONTEBOURG

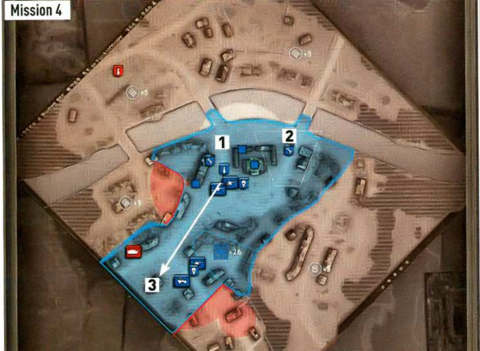
Orden: Distinguished Service Cross für das Zerstören der Panzer-Gruppen

Dog-Kompanie retten

Zu Beginn des Auftrags besitzen Sie eine schlagkräftige Panzerbrigade. Für die Eroberung der Sektoren ist vorerst keine Zeit, denn die Dog-Kompanie ist in der Mitte der Karte eingekesselt. Mit Vollgas preschen Sie zum Ort der Gefahr und retten Ihre Verbündeten. Ihre Einheiten vertreiben die wenigen deutschen Fußsoldaten und den Stug-IV-Panzer.

Die Straße sichern

Bevor Sie den markierten Punkt in der Kartenmitte einnehmen, erobern Sie in aller Ruhe die südlichen Gebiete. Ihr Panzerverband braucht Infanterie nicht zu fürchten. Den Kampf gegen andere Panzer gewinnen Sie durch geschickte



An den Punkten 1 und 2 brechen die deutschen Truppen durch. Sie sichern diese Stellen ab. Nach dem Artillerieeinschlag ziehen sich Ihre Truppen zur Kirche (3) zurück.



Der gelb markierte Konvoi nimmt entweder den oberen oder den unteren Weg. Sie erobern entweder die Route 1 oder 2.

Manöver, da Sie zahlenmäßig überlegen sind. Erforschen Sie die Fähigkeit „Flaggen erobern" für die M8-Panzerfahrzeuge. Danach brauchen Sie keine Infanterie mehr. Die Fußsoldaten sichern mit einigen Bunkern die Straße vor dem Hauptquartier im Süden. In der Mission bauen Sie keine Infanterie. Die Startpanzer reichen, wenn Sie Schäden frühzeitig reparieren. Nach der Eroberung des Wegpunktes in der Kartenmitte rückt der Redball-Konvoi an.

Den Redball-Konvoi eskortieren

Der Konvoi wartet an Ihrer Basis so lange, bis Sie die Straße im Norden geräumt haben. Es reicht, wenn eine der Weggabelung erobert ist. Ihr Panzerzug fährt die Straße im Norden ab. Achtung: Der Weg ist vermint! Daher schicken Sie den Sherman mit dem Minensuchgerät vor.

MISSION 6 – CHERBOURG

Orden: Soldier's Medal für die Zerstörung der Sprengmeisterei

Den Marktplatz sichern

Ihre Männer sind in einen Hinterhalt geraten. Auf dem direkten Weg lauern deutsche Scharfschützen. Der Drei-Mann-Trupp ganz rechts schnappt sich die Panzerfaust und schleicht hinter das Haus mit dem Scharfschützen. Ist dieser ausgeräuchert, rücken Ihre restlichen Truppen nach. Stürmen Sie den Marktplatz. Die gefährlichen Flammenwerferpioniere stoppen Sie mit Handgranaten. Nachden Sie den Marktplatzes und die Stadthalle gesichert haben bekommen Sie Verstärkung. Die Krokodil-Panzer grillen verschanzte Truppen in den Häusern.

Küstengeschütze sprengen

An der Stadthalle errichten Sie Ihre Basis. Die Panzer rücken vor, ein Infanterieverband und zwei Mechanikertrupps ziehen im M3-Mannschaftswagen nach. Den Hauptteil der Gefechte erledigen die Panzer. Die Infanterie bleibt im Hintergrund. Erst wenn die Luft rein ist, erobert sie die strategischen Punkte. Sektor für Sektor ergattern Sie so die linke Halbinsel und jagen die Küstenkanonen am nördlichen Ufer in die Luft.

Hauptquartier der Wehrmacht zerstören

Nun steht Ihnen die geballte Feuerkraft der amerikanischen Marine zur Verfügung. Immer wenn Sie feindliche Truppen auf der Karte erkennen, markieren Sie diese für die Artillerie. Der einzige Weg zur rechten Halbinsel führt über die Brücke. Ihre Panzer rücken langsam vor. Kommen deutsche Panzer in Sicht, fordern Sie einen Artillerieschlag an. Ihre Armeepunkte investieren Sie in die Ranger-Einheiten. Diese springen direkt in feindliche Gebiete und müssen nicht den langen Weg von der Basis aus laufen. Zunächst stoßen Sie in den Süden vor und sprengen die Panzerfabriken. Die rechte Halbinsel teilt sich in zwei Arme. An der Trennstelle bauen Ihre Mechaniker einen Bunker und stoppen so die deutschen Sturmtruppen. Ihr Panzerverband erobert den linken Arm und zerstört die Sprengmeisterei, bevor das Zeitlimit abläuft. Danach ziehen Sie alle Truppen zusammen und erobern das Wehrmachtslager im Norden des rechten Arms.

MISSION 7 – SOTTEVAST

Orden: Air Medal für die Exekution des Basiskommandanten

Den Haupteingang erobern

Ihre Fallschirmjäger rüsten Sie mit M18-Gewehren aus. Dann stürmen Sie den Haupteingang. Ein Trupp zieht das MG-Feuer auf sich, damit der zweite Trupp das MG mit einer Handgranate ausschalten kann. Die Wachtürme zerstören Sie mit Sprengladungen und der „Fire-Up"-Spezialfähigkeit. Lassen Sie einen Trupp zur Verteidigung des Eingangs zurück. Eine gute Verteidigungslinie besteht aus Stacheldraht, einer Sandsackbarriere und einem MG-Trupp dahinter. Lassen Sie nur einen Durchgang frei, später muss die Verstärkung das Haupttor passieren. Die Gegenangriffe der deutschen Wehrmacht halten sich in Grenzen. Sie konzentrieren sich auf die Eroberung der Sektoren. Der Munitionsnachschub ist wichtig, um die Spezialfähigkeiten einzusetzen.

Sauerstofflager sprengen

Drei Fallschirmjäger-Regimenter erobern die beiden westlichen Sektoren. Wichtig sind die M18-Gewehre. Nur so haben Sie gegen die deutschen SdKFZ eine Chance. Im westlichen Munitionssektor steht das Sauerstofflager. Eine platzierte Sprengladung sorgt für ein schönes Feuerwerk. Das Legen eines Sprengsatzes dauert verhältnismäßig lange. Vor dem Sabotageakt klären Sie den gesamten Sektor, damit Sie keine unerwarteten Überraschungen erleben.

Basiskommandanten exekutieren

Wenn Sie die Medaille gewinnen möchten, müssen Sie den strategischen Punkt auf dem Dach einnehmen. Leider bewachen Mörser- und MG-Einheiten die Treppen zum Dach. Hier hilft nur Schnelligkeit. In der Hütte auf dem Dach lauert der SS-Kommandant. Unterschätzen Sie dessen Kampfkraft nicht. Mit zwei Regimentern und einigen Handgranaten besiegen Sie ihn.

Luftunterstützung

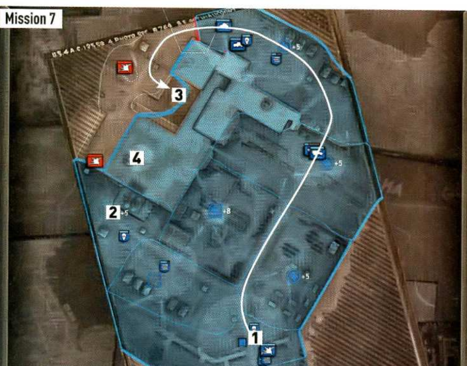
Das Dach ist mit Flugabwehrgeschützen gesichert. Nachdem Sie die Kanonen zum Schweigen gebracht haben, ist der Weg für die Luftunterstützung frei. Mit den Armeepunkten erforschen Sie Luftaufklärung und Luftangriff. Dank Lufthoheit laufen Sie in keinen Hinterhalt mehr.

V2-Raketen sprengen

Nach und nach erscheint Verstärkung am Haupteingang. Die Panzer rücken nach Nordosten vor. Über den rechten Kartenrand geht es nach Norden, dann nach Westen. Ihre Panzer machen mit den Wachtürmen kurzen Prozess. Sind die letzten Feinde in die Flucht geschlagen, steht der Sprengung der V2-Abschussrampe nichts mehr im Wege. Bevor es richtig knallt, startet die SS einen



Die Küstengeschütze (1) erobern Sie als Erstes. Danach geht es über die Brücke (2). An Punkt 3 erreichen Sie einen Brückenkopf und erobern dann die Sprengmeisterei (4).



Verstärkung erscheint am Haupttor (1). Die Sauerstofftanks (2) warten auf Ihre Sprengung. Über den Pfad erreichen Sie die V2-Rampe (3). Der SS-Kommandant treibt auf dem Dach (4) sein Unwesen.



Gegenangriff. Die SS-Truppen im Spiel verfügen über einen hohen Angriffsschaden und ziehen sich selbst nach schweren Verlusten nicht zurück. Der Spieler besiegt die hartnäckigen Schwarzkittel mit MG-Feuer und geschickt geworfenen Handgranaten.

MISSION 8 – ST. FROMOUND

Orden: Bronze Star für das Einnehmen des Chateaus der Wehrmacht

St. Fromound absichern

Der Sherman Calliope brettert zu der zerstörten Brücke. Alles, was er am anderen Ufer erkennt, bombt er weg. Die Reparatur der Brücke hat keine Eile. Bauen Sie in Ruhe drei Sherman-Panzer, mehrere Infanterieverbände und vier Mechanikertrupps. Wer den Bronze Star verdienen möchte, baut gleich doppelt so viele Einheiten. Erst nach den Vorbereitungen zur Befreiung der Stadt setzen Sie die Brücke instand und nehmen den strategischen Punkt ein. Dort lauern nur Flak und Fußsoldaten. Ein Kinderspiel für Ihre Panzer.

St. Fromound verteidigen

Alles andere als ein Kinderspiel ist es, die Stadt so lange zu verteidigen, bis die Zeit abgelaufen ist. Rund um den Fahnenpunkt bauen Sie vier Bunker, die die Straßenpassagen absichern. Ein Gebäude dient als Kaserne. So gleichen Sie Infanterieverluste schnell aus. Die Straßen pflastern Sie mit Minen und Panzersperren. Alle Truppen bleiben in der Stadt. Falls Sie den Orden nicht gewinnen wollen, ist ein Angriff nicht nötig.

Nebelwerfer neutralisieren

Richtig stressig wird es, wenn die Nebelwerfer das Feuer eröffnen. Immerhin sehen Sie deren Positionen auf der Karte. Nun wagen der Calliope- und zwei Sherman-Panzer einen Ausfall. Ignorieren Sie alle feindlichen Einheiten, Ihr Ziel sind die Nebelwerfer. Der Spezialangriff des Calliope zerstört zügig die Nebelwerfer. Für die Bekämpfung der restlichen Truppen bleibt keine Zeit. Ihre Panzer fahren auf schnellstem Wege zurück in die Stadt. Dort ist der Kampf in vollem Gange.

Zurück in der Stadt

Auch wenn Sie die Durchfahrtsstraßen vermint und mit Panzersperren gesichert haben, bricht der Feind durch die Häuserruinen. Ihre Panzer dienen als mobile Einsatztruppe und fangen feindlich Fahrzeuge ab. In den Ruhepausen reparieren die Pioniere die MG-Stellungen und legen neue Minen aus.

Das deutsche Chateau einnehmen

Die Eroberung der deutschen Villa im Norden ist eine Strapaze für Ihre Nerven. Die deutschen Angriffe verlangen Ihre ganze Aufmerksamkeit. Wenn Sie die Ehrenmedaille abstauben wollen, produzieren Sie in der Ruhephase vor der Brückenreparatur einen Angriffstrupp. Die Eroberung des Chateaus muss innerhalb des Zeitfensters für die Verteidigung der Stadt erfolgen.

MISSION 9 – HÜGEL 192

Orden: Soldier's Medal für die Erstürmung des Hügels in XX Minuten (Zeit je nach Schwierigkeitsgrad)

In dieser Mission müssen Sie nur den Hügel 192 stürmen. Das Zeitlimit ist knackig. Verzichten Sie auf die Auszeichnung, ist die Eroberung des Berges eher eine Frage der Zeit.

Für Ressourcen sorgen

Als Erstes erobern Sie den strategischen Punkt rechts des Starts. Sichern Sie diesen mit einem Bunker und der Pak, danach brauchen Sie sich um den Punkt keine Gedanken mehr zu machen. Im Hauptquartier trainieren Sie einige Scharfschützen. Die Burschen erobern die beiden Benzinsektoren im Südwesten und den Munitionspunkt links des Startgebietes. Hüten Sie sich aber vor feindlichen Scharfschützen in Häusern!

Vorstoß

Mit dem Panzernachschub arbeiten Sie sich am linken Kartenrand zum nächsten strategischen Punkt vor. Versuchen Sie, das Haus nicht abzureißen, es dient vorzüglich als Kaserne. Zwei Sherman-Panzer, der Calliope, das Krokodil und ein Mannschaftswagen mit Infanterie und Mechanikern reichen im Grunde, um über die westlichen Sektoren in Richtung des Hügels zu stürmen. Lassen Sie die Finger von den strategischen Punkten in der Kartenmitte. Hier feuert Ihnen die deutsche Artillerie Ihre ganze Armee weg. Mit dem Planierschild des Krokodils räumen Sie die Hecken zur Seite und sind so nicht länger auf die Straßen beschränkt.

Den Artillerie-Turm zerstören

Eine Zwischensequenz verrät Ihnen den Standpunkt des deutschen Artillerie-Turms. Mit den Armeepunkten schalten Sie Ihren Artillerieschlag frei. Wenn Sie die Position des deutschen Turms wissen, prescht einer Ihrer Panzer vor, damit Sie den Turm für die Schützen markieren können. Nach der Zerstörung des Gebäudes reduzieren die Deutschen ihre Bombardements.

Sturm auf den Hügel

Prinzipiell führen zwei Wege zum Ziel. Etliche deutsche Panzer bewachen den zentralen Aufgang. Schlimmer noch sind die 88mm-Geschütze. Diese schießen Ihre Panzer schnell zu Klump. Meiden Sie die Teufelsdinger so oft wie möglich. Der westliche Weg über den linken Kartenrand ist weniger stark bewacht, hier bleibt Zeit für eine Feldreparatur der Einheiten. Sie stürmen von dieser Stelle aus den Hügel. Vorher stellen Sie sicher, dass Sie genügend Munitionspunkte für einen Artillerieschlag und den Spezialangriff des Calliope haben. Damit halten Sie die deutschen Panzer in Schach. Der Krokodil-Panzer kümmert sich um die Bunker. Sobald Sie eine Bresche geschlagen haben, stürmt Ihre Infanterie den Punkt auf dem Hügel. Verschaffen Sie den Männern nur genügend Zeit, eine Vernichtung der deutschen Truppen ist kaum zu schaffen. Sobald der Punkt erobert ist, haben Sie die Mission gewonnen.

Manuel Grundmann



Zunächst reparieren Sie die Brücke (1). Danach errichten Sie einen Verteidigungsring um das Stadtzentrum (2).



Vom Startpunkt aus rücken Sie im Westen der Karte vor. Landeinwärts ist der feindliche Widerstand zu stark. Über den linken Aufgang (1) stürmen Sie Hügel 192.

AUF DVD
TEIL 2
ALS PDF

Paraworld

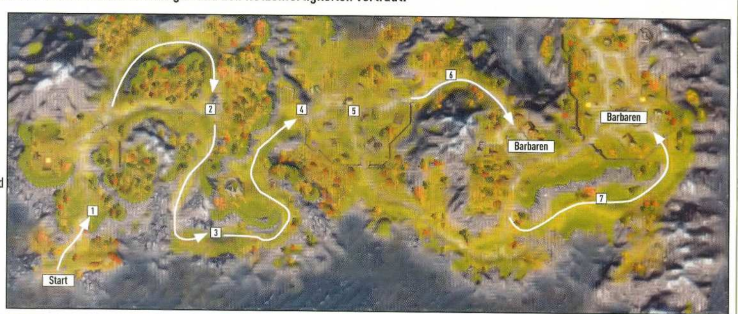
Wir zeigen Ihnen, wie Sie die Gegner in der Parallelwelt einfach umkurven und problemlos jeden der 16 Aufträge erfüllen.

Mission 1: Gestrandet

Es geht los! Machen Sie sich in der ersten Mission mit den Grundlagen und den Heldenfertigkeiten vertraut.

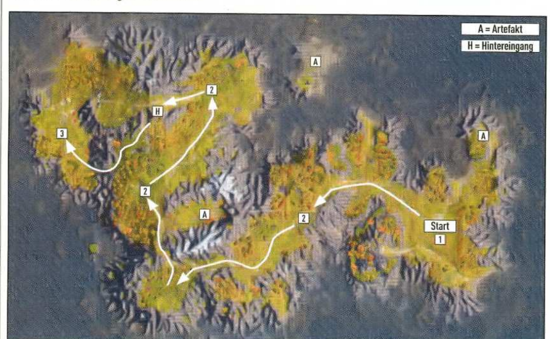
Legende

- Dinos und Barbaren bekämpfen (1)
- Die Speerwerferinnen befreien (2)
- Retten Sie Stina vor den Tigern (3).
- Aufenthaltsort von Bela (4)
- Beseitigen Sie die Wachen und befreien Sie die Gefangenen (5). Erweitern Sie das Lager um Hafen, Holzfällerlager, Kaserne, Schmied und Dorfzentrum. Schreiten Sie bis zur Epoche 3 voran.
- Mit zehn Axtkriegern und acht Bogenschützen zerstören Sie die Kaserne und das Dorfzentrum (6).
- Nutzen Sie den Weg zum Hintereingang, um das Lager der Barbaren zu zerstören (7).



Mission 2: Druideninsel

Retten Sie die heiligen Mammuts!



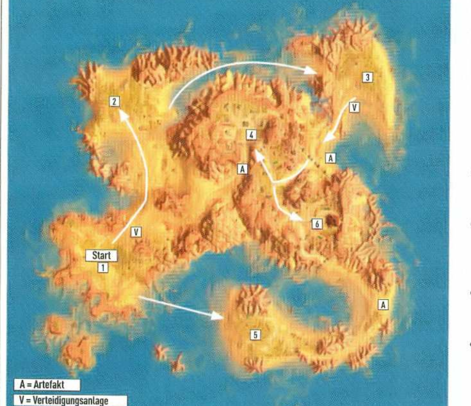

Mammuts warten auf Rettung.

Legende

- Errichten Sie gleich am Startpunkt eine Basis und schreiten Sie in Epoche 3 (1). Produzieren Sie fünf Lanzenträgerinnen, sechs Speerwerferinnen, acht Axtkrieger und drei Rhino-Ballisten. Schützen Sie den Eingang Ihres Lagers mit einem Tor und mindestens zwei Türmen.
- Sobald Sie in Richtung der Mammutherden (2) aufbrechen, fängt der Gegner an, diese anzugreifen. Marschieren Sie die Punkte ab und beschützen Sie die Mammuts. Das Hauptlager der Nomaden (3) knacken Sie ebenfalls mit den aufgestellten Einheiten – falls notwendig, produzieren Sie einige nach.





Mission 3: Amazoneninsel

Erobern Sie die drei Inseln und zerstören Sie den Tempel.

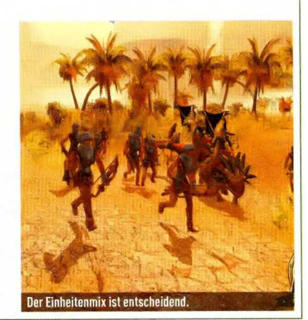
Legende

- Sie errichten einen Stützpunkt (1) und stellen eine Armee auf. Wichtig sind die Verteidigungsanlagen (V). Bauen Sie zu Beginn eine Mauer am nördlichen Eingang zum Tal und behüten Sie diese mit drei, vier Türmen.
- Expansion 1: Sichern Sie die Rohstoffe und bauen Sie am nördlichen Strand einen Hafen (2).
- Expansion 2: Bauen Sie Verteidigungsanlagen und errichten Sie einen Stützpunkt (3). Der Gegner greift von Süden an, bauen Sie daher mindestens drei Abwehrtürme.
- Nehmen Sie sich nun das Amazonen-Hauptlager (4) vor. Sobald dieses zerstört ist, stellt der Gegner seine Angriffe ein.
- Expansion 3: Fallen Sie von Süden per Schiff auf der Insel ein und überrollen Sie den Gegner (5). Sobald alle Einheiten eliminiert sind, gehen Sie dazu über, die Rohstoffe abzubauen.
- Vor dem Tempel der Amazonen wartet ein T-Rex-Titan (6) mit Begleitern auf Sie. Rüsten Sie sich mit Lancern, Spearmen und Warriors und produzieren Sie gegebenenfalls nach – dann sind diese Einheiten schnell Geschichte. Nutzen Sie die Beförderungen.



Mission 4: Der Wüstenstamm

Beschützen Sie die Nomaden und befreien Sie die Karte von den Barbaren.


Der Einheitenmix ist entscheidend.

Legende

- Sie ziehen, wie auf der Karte gezeigt, mit Ihren Leuten los und bauen ein neues Camp (1). Auf beide Seiten der Schlucht im Nordwesten stellen Sie jeweils zwei Türme, am Ende ein Tor und zwei Türme auf (2) – der Gegner greift nur an dieser Stelle an und läuft direkt in die Falle.
- Nehmen Sie nun Zug um Zug sämtliche Außenposten der Barbaren (3 und 4) ein. Nebenbei zerstören Sie noch das Warpgate (5). Dies geht am einfachsten, wenn Sie in der Nähe des Gates Kasernen und Türme bauen, das Tor mit Warriors (mindestens acht) und Bogenschützen (für die Gunner) angreifen.
- Von diesem Außenposten starten Sie den Angriff auf die Hauptbasis der Barbaren (6).

Mission 5: Die Heilige Stadt

In dieser Metropole sind Taktik und geplantes Vorgehen gefragt.

Legende

- Am Start laufen Sie nach links und erobern den Brunnen (1). Taktik: Sie lassen Stina zuerst angreifen, ziehen Cole und Bela zeitlich versetzt nach. Jetzt geht es weiter nach links, den Weg entlang (Falle an der Ecke entfernen), die Treppe hoch und nach rechts. Sie erfüllen die Nebenmission und laufen weiter in Richtung Tor (2).
- Sie gehen über den Marktplatz und sprechen vor dem Tempel mit den Wachen (3).
- Nehmen Sie das Artefakt (A) mit und befreien Sie die Gefangenen (4).
- Es geht zurück zum Marktplatz, um weitere Gefangene zu befreien (5).
- Ignorieren Sie den zweiten Brunnen (6), der ist zu schwer bewacht.
- Laufen Sie zu Punkt (7) und nehmen Sie die Nebenquest mit (optional).
- Gehen Sie zurück zu (1) und beseitigen Sie die sechs Ninjas. Als Belohnung winkt Nachschub, den Sie gegen einen Helden eintauschen können.
- Jetzt zurück zum Startpunkt: Positionieren Sie die Einheiten so, dass Sie mit Bela einzelne Gegner aus der Gruppe herauslocken und in Ihre Gruppe ziehen (8). Achten Sie besonders auf die beiden Schamanen. Diese beseitigen Sie zum Schluss, da sich sonst die ganze Gegnerschaft in Bewegung setzt und Ihre Einheiten vernichtet.



Mission 6: Piraten und Geiseln

Rohstoffe und frühzeitiges Angreifen entscheiden über Sieg oder Niederlage.



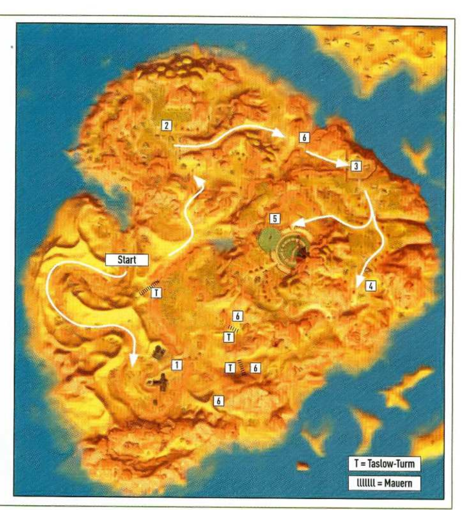
Legende

- Sie errichten eine Basis und schützen die Buchten mit Türmen und See-Einheiten.
- Erobern Sie die Insel (1) und sichern Sie sich die Rohstoffe.
- Die Sperre (2) ignorieren
- Den Vorposten (3) zerstören und einen Stützpunkt aufbauen: Die KI stellt die Angriffe auf Ihre Hauptbasis ein.
- Vernichten Sie alle Einheiten auf dem Weg und errichten Sie einen Außenposten (4).
- Zerstören Sie alle Einheiten, Türme, Gebäude und Fallen und befreien Sie die Gefangenen (5).
- Sie räumen das Minenfeld, die Hafenbefestigung und zerstören das Piratenschiff (6).



Mission 7: Der Wassertempel

Sie bewässern die Wüste und schützen sich mit Taslow-Türmen.



Legende

- Flüchten Sie so schnell wie möglich zu Taslows Farm (1) – die Türme erledigen Ihre lästigen Verfolger.
- Errichten Sie ein Camp und Verteidigungsanlagen. Versperren Sie die drei Eingänge in das Tal mit Wällen und Taslow-Türmen (T).
- Die KI schickt ständig Einheiten, die an Ihrer Verteidigung abprallen. Lustig: Erst gegen Ende des Spiels zerstört die KI Ihre Wälle, so können Sie sich bis zum Schluss einigeln.
- Nehmen Sie sich nun den ersten Außenposten (2) vor. Zur Unterstützung Ihrer Armee sowie zur anschließenden Verteidigung eignen sich die Taslow-Türme hervorragend. Bauen Sie mindestens fünf Stück.
- Rücken Sie Ihre Armee weiter zum nächsten Außenposten (3) und danach zu (4).
- Auch hier bauen Sie Taslow-Türme, um heranrückende Einheiten zu vernichten.
- Sobald Sie den Wassertempel erreicht und die Wüste geflutet haben (5), versuchen SEAS-Einheiten, Taslows Farm zu überrennen. Sie müssen innerhalb kurzer Zeit vier Türme (6) bauen, um den heranrollenden Einheiten Paroli zu bieten. Haben Sie zuvor Ihre Türme für die Eroberung der Stützpunkte gebaut, scheitert die SEAS-Übermacht größtenteils an eben jenen.
- Tipp: Errichten Sie zwei Basare und lassen Sie mindestens vier Karawanen zwischen diesen pendeln – auf diese Weise sind Sie immer gut mit Rohstoffen versorgt.

Mission 8: Tal der Götter

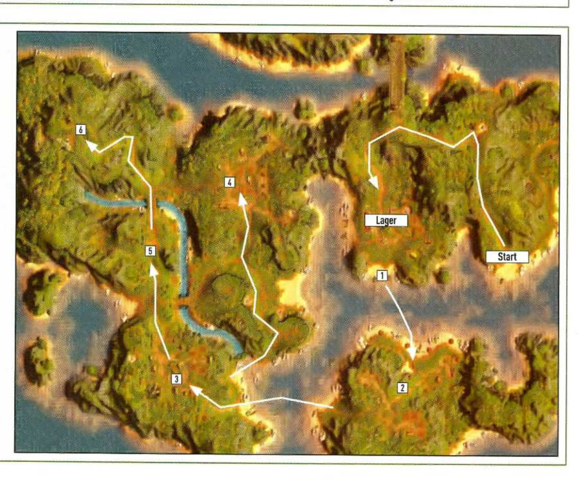
Nur wenn Sie Taslow mitnehmen, haben Sie gegen den Ansturm eine Chance.

Legende

- Sie säubern das Plateau und errichten Ihre Basis (1).
- Bauen Sie die Steine (S) am Strand so schnell wie möglich ab – die KI greift hier an.
- Sichern Sie die drei Eingänge zum Plateau mit Wällen (keine Tore) – diese reißt die KI nicht ein. Platzieren Sie zusätzlich vier Taslow-Türme (T).
- Produzieren Sie zehn schwere Dino-Einheiten, um den ersten Stützpunkt zu erobern (2).
- Bauen Sie drei Taslow-Türme (T).
- Produzieren Sie drei T-Rex-Titanen und fünf Allosauren, um den größeren Stützpunkt (3) den Garaus zu machen.
- Kliemand lässt Sie nun nach drei Kristallen (4) suchen.
- Sobald die Kristalle in Ihrer Hand sind, tauchen vor den Toren Walhallas (5) mehrere Untote auf. Postieren Sie hier Ihre T-Rex-Einheiten und Allosauren, um die Untoten auf die letzte Reise zu schicken.
- Nachdem Kliemand und die Heldengruppe die Tore von Walhalla passiert haben, führen Sie die Heroen den Weg entlang zum Brunnen (6). Achten Sie darauf, dass Kliemand überlebt!
- Kümmern Sie sich um die Statuen und anschließend um Kliemand – der Jungbrunnen hilft.

Mission 9: Gefährlicher Weg

Erobern Sie die Wrackteile von den Barbaren und bauen Sie eine Startrampe.



Legende

- Gehen Sie mit Ihren Helden den Weg entlang bis ins Lager.
- Bauen Sie das Lager aus, sichern Sie vor allem den Strand (1) mit Fallen und Türmen – hier landen gegnerische Streitkräfte stetig an.
- Bauen Sie zehn Schiffe und sichern Sie die Strände.
- Sie erobern die Insel (2) und nehmen sich das erste Bauteil.
- Per Schiff und Dinos die zweite Basis (3) erobern: Hier gibt es ein weiteres Flugzeugteil.
- Zerstören Sie die beiden kleineren Außenposten (4 und 5) mit schwerem Gerät.
- Tipp: Wenn Sie den Weg in diese beiden gegnerischen Basen mit vielen Abwehrtürmen zupflanzen (mindestens zehn), halten Ihnen diese im weiteren Verlauf den Rücken frei.
- Erbeuten Sie mit geballter Dino-Macht das letzte Teil des Flugzeugs (6).
- Bauen Sie neben dem Flugzeug einen Turm und wehren Sie die heftigen Angriffe der Barbaren ab, bis die Startrampe fertiggestellt ist.
- Tipp: Befördern Sie Taslow und lassen Sie ihn die Startrampe zusammen mit fünf Arbeitern errichten, dann ist diese in zwei Minuten fertig.


P

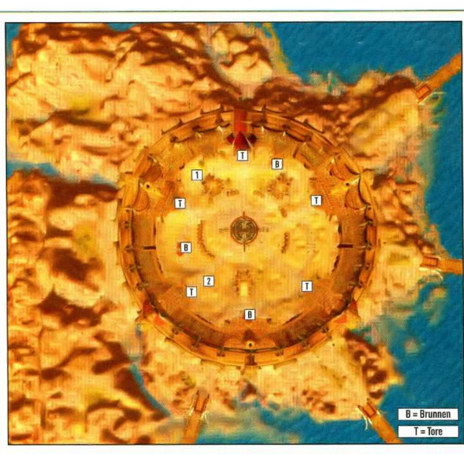



Mission 10: Der Prophet

Mit Massenproduktion und Brechstange erobern Sie die Stützpunkte.

Legende

- Nach dem Absturz des Flugzeugs laufen Sie den Weg entlang zu Warden.
- Errichten Sie ein Lager (1) und verschließen Sie die beiden Eingänge zu diesem Tal mit Mauern und Türmen.
- Tipp: Achten Sie beim Ausbau des Lagers unbedingt auf den knapp bemessenen Raum.
- Die Patrouillen erledigen Sie am besten mit Bogenschützen.
- Sie rüsten auf bis zur Stufe vier und nehmen sich dann das östliche Lager (2) vor.
- Das westliche Lager (3) knacken Sie durch den Hintereingang, hier sind weniger Verteidigungsanlagen als bei den anderen Eingängen.
- Nähern Sie sich dem Hauptlager der SEAS (4) von Westen oder Osten, der direkte Weg ist zu stark befestigt.
- Tipp: Achten Sie dabei auf einen Einheitenmix aus mindestens acht Salta-Transportern (bestückt mit Bogenschützen) und Einheiten für schnellen Gebäudeabriss.
- Wichtig: Räumen Sie gründlich auf, die SEAS-Arbeiter bauen Fabrikgebäude und Kasernen wieder auf.

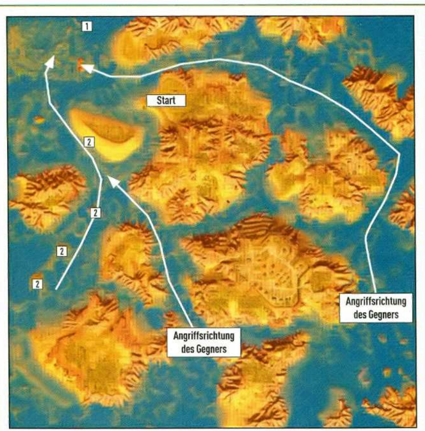


Mission 11: Arena

Die letzte Prüfung: 14 Gegnergruppen warten auf die Auserwählten.

Legende

- An den fünf Toren (T) erscheinen in regelmäßiger Reihenfolge 14 Gegnergruppen.
- Positionieren Sie Ihre Helden (1) zu Beginn zwischen den zwei Heilbrunnen.
- Nutzen Sie die Heilkraft der Brunnen (B), um Ihre Helden zwischen den Kämpfen aufzupeppen.
- Konzentrieren Sie Ihre Attacken auf die Gruppen nach dieser Taktik: Schicken Sie Stina Holmlund auf berittenen Einheiten oder Dinosauriern; lassen Sie Cole die Nahkämpfer übernehmen; schalten Sie mit Bela die Fern- und danach unterstützend die Nahkämpfer aus.
- Beachten Sie, dass Bela nie selbst in einen Nahkampf verwickelt wird, da er mit dem Bogen wesentlich effektiveren Schaden anrichtet.
- Nutzen Sie die Spezialfertigkeiten Ihrer Helden, insbesondere die Schrotflinte und den Snipershot, um die Gegnergruppe auszuschalten, bevor die nächste die Arena betritt.
- Lassen Sie die Gruppe zwischen den Punkten 1 und 2 pendeln, so haben Sie eine effiziente Nutzung der Heilbrunnen.
- Tipp: Ihre Helden nicht in die Mitte der Arena laufen lassen, denn hier werden diese von den Gegnern in die Zange genommen und überrannt.
- Heilbrunnen regenerieren sich langsam.



Mission 12: Schiffskampf

Wie David gegen Goliath: mit Feuerbooten gegen Stahlkolosse.

Legende

- Sie bauen eine Basis mit mindestens drei Abwehrtürmen und reparieren das Teleskop.
- Sobald dieses wieder funktioniert, versuchen die SEAS mit ihren Transportschiffen die Heilige Stadt zu erreichen (1). Um dieses Vorhaben zu vereiteln, bauen Sie mindestens zwei Häfen und produzieren Feuerschiffe.
- Pro Transportschiff und Begleitschutz verlieren Sie zehn Feuerschiffe, sorgen Sie also für ausreichend Holzfäller und Bergwerker.
- Bauen Sie mit einem Trupp Arbeiter und einem Transportboot Abwehrtürme (2), um die Fahrt der gegnerischen Schiffe zu verlangsamen und Ihrer eigenen Produktion einen Zeitvorteil zu verschaffen.
- Kümmern Sie sich nicht um den Einfall der SEAS in Ihre Basis – Ihre Verbündeten und Ihre Türme kümmern sich intensiv um die Kontrahenten.

Alexander Lutz


Dieses Kriegsschiff der SEAS gilt es, zu zerstören.

Die Fortsetzung unserer Komplettlösung finden Sie auf der Heft-DVD (Seite A).

Baphomets Fluch 4

AUF DVD
VIDEO



B
C

Einige Puzzles im neuen George-Stobbart-Abenteuer *Der Engel des Todes* nerven ganz schön: Mickrige Hinweise und winzige Interaktionspunkte sind Hindernisse. Wir helfen Ihnen weiter.

DER WEG ZUM MANUSKRIPT

Wie gelange ich übers Dach?

Ein Kistenschieberätsel: Rücken Sie den Brocken aus der Ecke des unteren Raumes in den Fahrstuhl, dann können Sie den Golfschläger nehmen und sich damit über den Abgrund schwingen.

Wie komme ich ins Hotel ...

Versuchen Sie, das Buch des verschrobenen Herrn im Hotelfoyer, Thelwell Minster, zu nehmen. Reden Sie dann mit ihm über Gänse – er erwartet einen Anruf. An der Rezeption ergattern Sie einen Flyer und damit die Nummer des Hotels. Vom Badezimmer aus läuten Sie dort an, lassen Thelwell ans Telefon rufen und schnappen sich seine Hotel-Schlüsselkarte!

... und in Anna Marias Zimmer?

Ergattern Sie Manager Alfonsos Feuerzeug. Sie setzen dazu einen der Käfer aus der ersten Etage auf die Uhr neben der Rezeption und sprechen ihn drauf an. Sobald der Elvis-Imitator im ersten Stock tanzt, öffnen Sie das Fenster und fackeln sobald er es schließt die Blume im Flur an.

Warum geht es danach nicht weiter?

Befreien Sie die Empfangsdame aus dem Putzraum. Schieben Sie den Kugelschreiber aus Anna Marias Hotelzimmer und den Prospekt unter der Tür durch. Im Anwaltsbüro erfahren Sie im Gespräch mit ihr, dass Ihr Weg zur Salami-Fabrik führt.

Wie erreiche ich das Geheimbüro der Salami-Fabrik?

Sie schieben die Kiste auf den Gabelstapler und krallen sich den Schlüssel von der Knochenmühle im Raum davor. Klettern Sie am Stapler hoch. Nun ist ein neuer Raum in der Eingangshalle verfügbar. Legen Sie die Holzkohle der Räucherkammer und das (schmelzende) Eis aus dem LKW in den Lüftungsschacht.

DER WEG ZUM SCHATZ

Wie gebe ich mich als Eamonn aus?

Bitten Sie Anna Maria um Hilfe. Sie schauen das Bild an der Rezeption an und labern die Tante auf das Thema Golf an. Anna Maria klaut das Schreiben, während Sie die Rezeptionsdame ablenken. Sie schneiden mit dem Messer das Foto aus Georges Ausweis und benutzen anschließend Ihr Passbild mit Eamonns Presseausweis.

Was ist im Topkapi-Serail angesagt?

Quatschen Sie Empfangslady und Kellner auf Sehenswürdigkeiten an. Werfen Sie einen genaueren Blick auf das Bild in der Hotel-Lounge. Sie suchen das „Vestibül der Liebenden" und erkundigen sich beim Kellner danach. Zurück am Serail versuchen Sie nach links zu gehen und bitten Anna Maria, die Wachen abzulenken.

Wie schaffe ich es an den Mauer-Wachen vorbei?

Auf der Mauer beim mittleren Gerüst liegt ein Handy. Wendet sich die Patrouille ab, können Sie sich die Nummer notieren. Vom linken Gerüst aus rufen Sie die Wache ein- bis zweimal an, während die andere Patrouille nicht hinschaut. Nun machen Sie über die Mauer.

Der Weg unter den Brunnen

Versuchen Sie, die Statue zu benutzen. Sie brauchen Hilfe! Pappen Sie die Büroklammer an den Schalter für die Pumpe, die hinten im Innenhof an der Wand hängt. So lenken Sie die Wache ab. Rücken Sie nun mit Anna Maria die Statue beiseite.

Wie stelle ich die Wasserleitungen ein?

Lassen Sie's knallen: Hoher Wasserdruck jagt den Stein in den Abgrund. Ordnen Sie die Hähne (von rechts nach links) so an: nach links, nach unten, nach unten (Doppelhahn oben), nach links. Sie schließen das rechte Ventil und öffnen das linke.

Wie löse ich die Puzzles in den Kammern?

Die Anordnung des ersten Rätsels ist ◗ ✚ ✡ ◗. Danach folgen Sie dem Manuskript oder unseren Screenshots.



Die Scheiben mit den Fleur de Lys drehen Sie in diese Position.



Diese Anordnung der verschiedenfarbigen Löwen ist Ihr „Sesam Öffne dich!" zur Schatzkammer.

Wie deaktiviere ich die Giftpfeile am Cherub?

Laufen Sie per Rechtsklick und „Benutzen" über Akkon, London, Paris, Zypern.

Abmarsch aus der Schatzkammer

Bewegen Sie das Podest des Cherubs: rechts, unten, links, unten, links, unten.



So hacken Sie sich in die historische Datenbank.



Mit dieser Anordnung modifizieren Sie die Laser im Topkapi-Serail.



Auf diese Weise finden Sie die Adresse von Anna Maria heraus.



Zunächst sollen Sie die Städte des Manuskripts ablaufen und „benutzen". Um den Ausgang zu öffnen, bewegen Sie den Sockel wie links beschrieben.

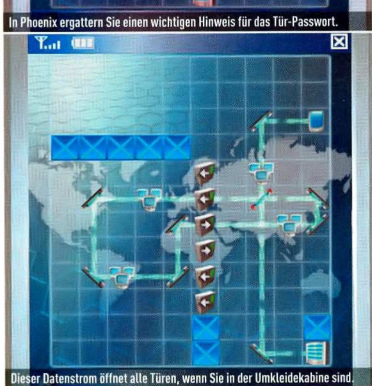


Die Telefonnummer der Hostienbäckerei erhalten Sie mit diesem Hack.

In höchster Eile zapfen Sie die Datenbank zur Bombenentschärfung an.



In Phoenix ergattern Sie einen wichtigen Hinweis für das Tür-Passwort.



Dieser Datenstrom öffnet alle Türen, wenn Sie in der Umkleidekabine sind.

Wie umgehe ich die Wache auf dem Dach?

Stecken Sie das quietschende Spielzeug an den Eckstein im Bildvordergrund und schleichen Sie sich vorbei.

VIELE WEGE FÜHREN DURCH ROM

Besuch in der Hostienbäckerei

Haben Sie sich das Eingangsschild angeschaut und mit Schwester Serena gesprochen, finden Sie im Dialog den Namen der Schwester am Fenster heraus. Die Telefonnummer erhacken Sie sich in Anna Marias Apartment, dann lassen Sie Schwester Angelika ans Telefon holen. In diesem Moment schauen Sie sich das Kalenderblatt an. Tischen Sie Schwester Serena nun die Story vom Inspektor des Gesundheitsamtes auf.

Wie bekomme ich die Mitgliedskarte für den Club?

Sie bewegen die Pflanze in der Umkleidekabine und drehen das Wasser auf. Schon sind Sie durch den Dampf getarnt und können das Handtuch nehmen.

Wie entschärfe ich die Bombe?



Verbinden Sie mit der Büroklammer Minus- und Pluspol der Batterie (1) und schneiden Sie dann mit dem Messer das Kabel (2) zum Zünder durch.

NICO IN PHOENIX

Wie schaffe ich es ins Gebäude?

Schieben Sie die Kiste am Container weg. Sie lösen die Bremse und schubsen den rollenden Unrat beiseite. Sie steigen aufs Dach, sammeln Schutt auf und pfeffern diesen mit den Überresten der Satellitenanlage an den Hebel der Feuerleiter an der gegenüberliegenden Wand.

Wie schiebe ich den Safe in die Zentrifuge?

Reparieren Sie das Kontrollpult mit Kaugummi und quatschen Sie Maynard darauf an. Die Kette schmieren Sie mit dem Öl aus der Umkleidekabine und versehen sie mit einem Haken. Im folgenden Schieberätsel bewegen Sie die Kisten dreimal nach unten, zweimal nach links und fünfmal nach oben.

Es gibt ein Zurück

Öffnen Sie im Treppenhaus die Tür, schaut eine Wache nach dem Rechten. Sie hechten in eine dunkle Ecke. Knipsen Sie die Funzel aus und beschmieren Sie den Boden beim Türstopper mit dem Motoröl. Öffnen Sie nun die Tür. Wenn die Wache hingefallen ist, flitzen Sie zum Aufzug, verrammeln dort die Tür und suchen das Weite.

ZURÜCK INS KLOSTER

Wie schleiche ich in die Hostienbäckerei?

Schleichen ist gar nicht nötig: Sie lenken die Wachen ab und laufen einfach hinein. Fackeln Sie dazu den Mülleimer ab, indem Sie ihn in Spiritus (erhalten bei Archie im Tausch gegen Sekt) tränken und per Feuerzeug anzünden.

Wie bewege ich mich leise durch den Garten?

Links entlang der Hecken ist ein passierbarer Weg.

Wie betrete ich die Katakomben?

Studieren Sie das Gemälde in Gianellis Büro. Bewegen Sie die erste Sanduhr (von links) zweimal nach links, die zweite zweimal nach rechts. Danach benutzen Sie den Kopf des linken Engels. Bei der rechten Statue lautet die Kombination: einmal links, einmal rechts. Bitten Sie danach Mark, an Ihrer Stelle den Kopf des Engels und damit den Eingang geöffnet zu halten.

IN DEN KATAKOMBEN

Wie mache ich die Pforte auf?

Jagen Sie das Ding hoch! Packen Sie den C4-Sprengstoff der entschärften Bombe in die Fassung der Glühbirne. Im Stromkasten um die Ecke ändern sie die Verkabelung (Gummihandschuhe benutzen) und ... kawumm!

Wie erledige ich die ganzen Kammerrätsel?



Das Manuskriptbuch verrät, dass die Kreuze wie in diesem Bild anzuordnen sind.



Laufen Sie über die markierten Kacheln, um unbeschadet durch den Gang zu gelangen. Anna Maria folgt Ihnen.

Wie öffne ich die Tür bei Jaques de Molays Statue?

Beglücken Sie die Statue mit dem Hotelprospekt und fackeln Sie ihn ab.

Wie entfliehe ich dem Giftgas?

Hauen Sie den Rosenkranz in den Schlitz.

Womit löse ich Nicos Ketten?

Ein guter Freund ist Helfer in fast allen Lagen: der Golfschläger. Christian Burtchen

















WWW.GIGAHANDY.DE

Versandkostenfreie Lieferung*

*bei Vorkassebestellungen ab 500€ Bestellwert nur innerhalb Deutschlands

Alle PCs inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung!

nur 6.90 €





Intel® Core™ 2 Duo E6600

- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6600 (2x2.40 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR2-RAM PC533
- optional auch als PC800 + 49.99€
- Mainboard: MSI® P965 Neo
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI Radeon™ X1900GT
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur 119.-

999.- € oder Finanzkauf ab 18€/mtl.

Art-Nr. 3787

AMD Sempron™ 2800+

- Prozessor: AMD Sempron™ 2800+ AM2
- Prozessorkühler: Original AMD® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 256MB DDR2-RAM PC533
- Mainboard: MSI® K9VGM
- Festplatte: 80GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 64MB Onboard Shared Memory
- Laufwerk: 16xDVD-Rom
- Gehäuse: 300W Midi Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, LAN, 2xSATA/Raid, Front USB

Windows® XP Home Edition inkl. Installation Aufpreis nur 69.-

199.- € oder Finanzkauf ab 3€/mtl.

Art-Nr. 3796

Intel® Pentium® D 805

- Prozessor: Intel® Pentium® D Prozessor 805 (2x2.66 Ghz)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 512MB DDR2-RAM PC533
- optional auch als PC800 + 29.99€
- Mainboard: MSI® RC410M-L
- Festplatte: 160GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI® Radeon™ X300
- Gehäuse: 300W Edler Compucase Midi Tower
- Anschlüsse: 4xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, LAN, Front USB



Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur 119.-

379.- € oder Finanzkauf ab 7€/mtl.

Art-Nr. 3806

Intel® Core™ 2 Duo E6300

- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6300 (2x1.86Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR2-RAM PC533
- optional auch als PC800 + 49.99€
- Mainboard: ASUS® P5VD2-MX
- Festplatte: 160GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA© GeForce™ 7300GS
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x4, 5.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur 119.-

599.- € oder Finanzkauf ab 11€/mtl.

Art-Nr. 3746

Intel® Core™ 2 Duo E6400

- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6400 (2x2.13Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR2-RAM PC533
- optional auch als PC800 + 49.99€
- Mainboard: ASUS® P5VD2-MX
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA© GeForce™ 7600GT
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x4, 5.1 Kanal Sound, LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

Windows® XP Media Center Edition inkl. Installation Aufpreis nur 99.-

799.- € oder Finanzkauf ab 14€/mtl.

Art-Nr. 3769

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro incl.16% MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand.



Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar!
Montag-Freitag von 8-19Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

Tel. (04465) 944-0

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner

Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg

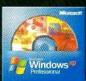


Lahoo.de installiert Original Windows® Software vor




Windows® XP Home Edition inkl. Installation Aufpreis nur 69.-


Windows® XP Media Center Edition inkl. Installation Aufpreis nur 99.-


Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur 119.-



Intel® Core™ 2 Extreme X6800

- Prozessor: Intel® Core™ 2 Extreme Prozessor X6800 (2x2.93 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Thermaltake® Golden Orb 2
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC533

optional auch als PC800 + 89.99€

- Mainboard: ASUS® P5WD2-E Premium
- Festplatte: 2x250GB SATA 7.200u/min.
- Grafikkarte: 2x512MB ATI® Radeon™ X1900XTX
- Laufwerk: 16xDL DVD+-R/RW-Brenner mit Lightscribe
- Gehäuse: 550W Coolermaster Stacker Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, 5xSATA/Raid, Gigabit LAN, Front USB

2999.- € oder Finanzkauf ab 65€/mtl.

Art-Nr. 3755

Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur 119.-



Intel® Core™ 2 Duo E6600

- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6600 (2x2.40 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR2-RAM PC533

optional auch als PC800 + 49.99€

- Mainboard: MSI® P965 Neo
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB ATI® Radeon™ X1900XT
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

1199.- € oder Finanzkauf ab 22€/mtl.

Art-Nr. 3725



Intel® Core™ 2 Duo E6600

- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6600 (2x2.40 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC533

optional auch als PC800 + 89.99€

- Mainboard: MSI® P965 Neo
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA® GeForce™ 7900GTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower Alu
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4xSATA/Raid, Head USB

1399.- € oder Finanzkauf ab 26€/mtl.

Art-Nr. 3726

Windows® XP Professional inkl. Installation Aufpreis nur 119.-



Intel® Core™ 2 Duo E6700

- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6700 (2x2.67 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC533

optional auch als PC800 + 89.99€

- Mainboard: ASUS® P5WD2-E Premium
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 1024MB NVIDIA® GeForce™ 7950 GX2
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner, 16xDVD-Rom, 16in1 Cardreader
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x1 7.1 Kanal Sound, 5xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

1999.- € oder Finanzkauf ab 37€/mtl.

Art-Nr. 3727

Windows® XP Home Edition inkl. Installation Aufpreis nur 69.-



Intel® Core™ 2 Duo E6700

- Prozessor: Intel® Core® 2 Duo Prozessor E6700 (2x2.67 Ghz Dualcore)
- Prozessorkühler: Thermaltake® Golden Orb 2
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR2-RAM PC533

optional auch als PC800 + 89.99€

- Mainboard: ASUS® P5N-SLI
- Festplatte: 500GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x512MB NVIDIA® GeForce™ 7900GTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W IQ-Eye Alu Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Front USB

2399.- € oder Finanzkauf ab 44€/mtl.

Art-Nr. 3785

Windows® XP Media Center Edition inkl. Installation Aufpreis nur 99.-

Dynamic Pixels www.dpxs.de

Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. *Tagespreis!



... weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!

www.lahoo.de



»Neu in Körperwelten: Lunge des Marlboro-Manns.«

Die kabellose Maus verfügt über ein völlig neues Rad, das sich dank Kupplung optimal für Spiele und das Arbeiten unter Windows eignet.

MX REVOLUTION

Neue Mausaufgaben

Auf der Games Convention gab es nicht nur Spiele, Messemädels und gestresste PC ACTION-Redakteure: Hardware-Highlight war die neue Spielermaus von Logitech.

EINGABEGERÄTE | Wie üblich kommt bei der neuen Maus ein optischer Sensor zum Einsatz. Stark überarbeitet haben die Logitech-Jungs das Mausrad. Dieses besitzt eine Art Kupplung, die dem Rad je nach Aufgabe unterschiedliche Fähigkeiten verleiht. Wenn Sie Filme schauen oder im Internet unterwegs sind, arbeitet es ohne Rasterung. So scrollen Sie mit wenigen Umdrehungen beispielsweise extrem schnell durch ein langes Excel-Dokument. Starten Sie jedoch ein Spiel, schaltet die Steuerung automatisch die Kupplung ein. Das Rad besitzt dann eine Rasterung und arbeitet deutlich langsamer. Dadurch können Sie beispielsweise bei einem Actionspiel präzise die Waffen durchschalten. Im Daumenbereich besitzt die neue Logitech-Maus ebenfalls ein Rad. Das eignet sich zum Zoomen oder zum Hin-und-her-Schalten zwischen mehreren Programmen. Am Messestand von Logitech konnten wir die MX Revolution erstmals Probe spielen. Unser Ersteindruck: Das Ding rockt! Die Neuerungen haben ihren Preis: stolze 100 Euro. Kay Beinroth

Info: www.logitech.de

MICROSOFT HABU

Mit Gleitmittel

Bei Spieler-Hardware kooperiert Microsoft jetzt mit Razer. Das erste gemeinsame Produkt flutscht: die Maus Habu.

EINGABEGERÄTE | Der Laser-Sensor arbeitet mit 2.000 dpi. Die Abtastrate lässt sich per Tastendruck reduzieren. Um die Maus optimal Ihrer Hand anzupassen, tauschen Sie einfach die Seitenschalen aus. So können Sie auch die Position der Seitentasten verändern. Die Teflonfüße sind für ein gutes Gleitverhalten, die gummierten Haupttasten für eine optimale Ergonomie gedacht. Ab Oktober liegt die Habu für 60 Euro im Händlerregal. Daniel Möllendorf

Info: www.microsoft.de


Die sieben Tasten lassen sich frei programmieren. So erstellen Sie Profile, die Sie sogar abspeichern können.

»Hundekot in Tschernobyl.«


Fang: Die Bewegungstasten sind besonders groß im Schmetterlingsformat platziert, die übrigen Knöpfe liegen gut erreichbar daneben.

»Immer leichter zu bedienen: Gamepads.«

IDEAZON FANG/MERC

Abgetastet

Fang und Merc: Zwei neue Eingabegeräte hat Ideazon (bekannt durch das Z-Board) auf der GC vorgestellt.

EINGABEGERÄTE | Beim Fang handelt es sich um ein Tastenfeld mit 41 programmierbaren Knöpfen. Das Merc ist dagegen eine komplette Tastatur, die an der linken Seite über ein zusätzliches Tastenfeld verfügt. Dieses ähnelt dem Fang, ist jedoch kleiner und hat nur 34 programmierbare Knöpfe. Das Fang kostet rund 30 Euro, das Merc etwa 40 Euro. Daniel Möllendorf

Info: www.zboard.com

GEWINNSPIEL

Die Sendung mit der Maus

PC ACTION und Raptor Gaming verlosen vier Tastaturen und sechs Mäuse im Wert von 450 Euro.

Mit bis zu 2.400 dpi tastet die M2 das Mauspad ab. Dank einsetzbarer Plättchen bestimmen Sie zudem das Gewicht – so einfach hätte es Marc Brehme auch gerne. Gleich sechsmal verlosen wir die M2 Platinum. Vier Leser bekommen dagegen die brandneue Spielertastatur K2.

Welche Seite lesen Sie gerade?
a) 144.
b) Ich glaube 338, bin aber nicht sicher.
c) Ich verstehe die Frage nicht ...

Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 20.


4x Raptor Gaming K2

6x M2 Platinum

ASUS VENTO UND SILENT SQUARE PRO

Viel heiße Luft


»Bitte dran denken: Müll immer schön trennen.«

Mit fünf Heatpipes kühlt der Silent Square Pro aktuelle AMD- und Intel-Prozessoren. Der Lüfter sitzt in der Mitte.

Asus macht nicht mehr nur Hauptplatinen und Grafikkarten – jetzt gibt es Kühler und Gehäuse vom bekannten Hersteller.

GEHÄUSE/KÜHLER | Bei dem praktischen Gehäuse Vento 7700 bauen Sie die Komponenten einfach schraubenlos ein. Der Festplattenkäfig ist zudem für eine einfache Montage um 90 Grad gedreht und im Seitenbereich befinden sich Schlitze für einen optimalen Luftstrom. Das Gehäuse wird bereits für rund 130 Euro verkauft. Für 35 Euro bekommen Sie dazu den passenden Kühler für AMD- und Intel-Prozessoren: Der Silent Square Pro verfügt über fünf Heatpipes (Rohre mit einer Flüssigkeit für guten Wärmetransfer) und einen 92-Millimeter-Lüfter. Die Bodenplatte ist aus Kupfer, die feinen Kühlrippen sind aus Aluminium. Daniel Möllendorf

Info: www.asus.com

ERSTER TEST: CORE 2 DUO MOBILE

Du bist mein Kern!

Keine Frage: Der Core 2 Duo (Conroe) ist der schnellste Spiele-Prozessor. Jetzt bringt Intel eine Notebook-Version des Zweikerners.

PROZESSOR | Core 2 Duo Mobile heißt der Notebook-Prozessor offiziell. Wie bei der Desktop-Version für gewöhnliche PCs gibt es zunächst zwei Varianten mit zwei Megabyte Zwischenspeicher (T5500/1,67 Gigahertz, T5600/1,83 Gigahertz) sowie drei Modelle, die sogar auf vier Megabyte gemeinsamen Zwischenspeicher zugreifen können (T7200 /2,0 Gigahertz, T7400/2,17 Gigahertz, T7600/2,33 Gigahertz). Anders als der gewöhnliche Core 2 Duo taktet bei der Mobile-Variante der FSB nur mit 166 statt 266 Megahertz. Die Prozessoren eignen sich ausschließlich für den Sockel 479 und passen daher nicht auf normale Hauptplatinen. Im ersten Test war der Core 2 Duo T7400 bis zu 27 Prozent schneller als der Vorgänger Core Duo T2600 (beide 2,16 Gigahertz). Daniel Möllendorf

Info: www.intel.de

»Mit zwei Kernen: Orange.«


Rechtzeitig zum ersten Test kam das X17 Core 2 von Cyber System mit dem neuen Intel-Prozessor Core 2 Duo Mobile T7400.

CORSAIR DOMINATOR | OCZ PC2-9000

Kalte Platte



Corsair: Kühlkörper mit Alulamellen führen die Wärme ab. OCZ: Bei allen Modulen sollen die Kühler einzigartig sein.

»Für Tucken: Carrera-Bahn.«

DDR2-Arbeitsspeicher für Übertakter: Corsair und OCZ bieten Module mit viel Taktspielraum.

SPEICHER | Bei der neuen Dominator-Reihe verwendet Corsair eine innovative Kühlung: Zunächst leitet die Rückseite der Chips die Abwärme durch die Platine. Für Extra-Kühlung sorgen die Kühlrippen. Vorerst gibt es zwei 2.048-Megabyte-Pärchen: TWIN2X2048-8888C4DF *[Anm. d. Chefred: Sonst noch was?]* (DDR2-1111, 4-4-4-12, 2,4 Volt, etwa 600 Euro) und TWIN2X2048-8500C5D *[Anm. d. Chefred: Danke.]* (DDR2-1066, 5-5-5-15, 2,2 Volt, etwa 380 Euro). OCZ will dagegen sogar DDR2-1120-Speicher anbieten: Die beiden Gigabyte-Module laufen bei 2,4 Volt mit den Latenzen 5-5-5-15. Ein Preis für das Modul-Kit PC2-9000 Titanium Alpha VX2 ist nicht bekannt. Daniel Möllendorf

Info: www.corsairmemory.com | www.ocz-technology.com

LIES MICH!

Bald weniger Ati-Partner?



Grafik | AMD hat Ati gekauft, die ersten Konsequenzen könnten jetzt Atis Grafikkartenpartner zu spüren bekommen: Angeblich sollen kleinere Hersteller bald keine Grafikkarten mit Ati-Chip mehr fertigen. Derzeit habe Ati 15, brauche aber angeblich nur fünf Partner. (DM)

Info: www.ati.de

Games Convention: PC Games Hardware mit dem schnellsten PC der Messe



Rekord | 13.182 Punkte im 3D Mark 06 – das ist weltweit das viertbeste Ergebnis und der eindeutig schnellste Wert auf der diesjährigen Games Convention. Zu sehen war der Rekord-PC am Gemeinschaftsstand von unserem Partnermagazin PC Games Hardware und dem Speicherhersteller G.Skill. Hier zeigte Übertaktungsprofi Michael Schnetzer (siehe Bild), wie er mit Trockeneiskühlung Intels Core 2 Extreme X6800 auf minus 70 Grad Celsius und 4.400 Megahertz bringen konnte (Standard: 2.933 Megahertz). (DM)

Info: www.pcgameshardware.de

Samsung: 400 Gigabyte für 120 Euro



Festplatte | Zum Kampfpreis bietet die SATA-Festplatte HD401LJ 16 Megabyte Zwischenspeicher (Cache) und 7.200 Umdrehungen pro Minute. Daten schreibt die Platte mit einer Geschwindigkeit von rund 60 Megabyte in der Sekunde. Die Lesegeschwindigkeit beträgt etwa 55 Megabyte pro Sekunde. (DM)

Info: www.samsung.de

Windows Vista: Preis und Verfügbarkeit



Software | Der US-Versender www.amazon.com war am schnellsten und hat das neue Betriebssystem bereits in die Angebotsliste aufgenommen. Der Shop gibt an, dass Vista ab dem 30. Januar 2007 verfügbar ist. Die Vollversion „Home Basic" soll dabei etwa 200 US-Dollar und die Premium-Variante 40 Dollar mehr kosten. Für die Business-Version zahlen Firmen 300 Dollar, Windows Vista Ultimate kostet sogar 400 Dollar. Etwas preiswerter sind die Update-Versionen: Die Variante „Home Basic Upgrade" gibt es für 100, das Premium-Modell für 160 Dollar. Die Business-Version kostet als Update rund 200 Dollar und die Ultimate-Variante stolze 260 Dollar. (DM)

Info: www.amazon.com

Nvidia: Neuer Grafikchip im Herbst



Grafik | Angeblich will Nvidia die nächste Grafikchip-Generation G80 noch im November vorstellen. Alle Chip-Varianten sollen Direct3D 10 beschleunigen und HDCP-fähig sein. HDMI-Anschlüsse gibt es voraussichtlich nicht auf allen Grafikkarten mit G80-Chip. (DM)

Info: www.nvidia.de

Intel: CPU mit vier Kernen



Prozessor | Laut Intels offizieller Planung soll der kommende Vierkern-Prozessor „Kentsfield" zunächst mit 2,67 Gigahertz takten. Anders als bisher angenommen, kommt der Chip nicht im ersten Quartal 2007, sondern noch in diesem Jahr. Das Vierkern-Modell wird als Core 2 Extreme angeboten und kostet anfangs voraussichtlich etwa 1.000 US-Dollar. (DM)

Info: www.intel.de



Das freut preisbewusste Spieler: Im September kommt die neue Ati- und Nvidia-Mittelklasse auf den Markt.

GRAFIKKARTEN

Für Mittelfeld-Spieler

Einkaufhilfen

Diese Punkte sollten Sie vor dem Grafikkartenkauf überdenken!

■ WELCHE VORTEILE BINRGT DER NEUE 80-NANOMETER-FERTIGUNGSPROZESS BEI DEN ATI-KARTEN?

Ati stellt die Chipsätze X1950 Pro, X1650 XT und zum Teil die X1650 Pro im 80-Nanometer-Prozess her. Aus einem Wafer lassen sich so mehr Chips fertigen und die Kosten reduzieren. Den Stromhunger der Karten reduziert die 80-Nanometer-Fertigung ebenfalls. Demzufolge erzeugen die Grafikkarten nicht so viel Abwärme und eine weniger aufwendige Kühlung reicht aus. Mit etwas Glück bieten die neuen Chips auch ein weitaus besseres Übertaktungspotenzial.

■ LOHNT SICH DAS WARTEN AUF EINE DIRECT3D-10-GRAFIKKARTE?

Mit der Veröffentlichung von Windows Vista ist auch Direct3D 10 ein großes Thema. Noch dieses Jahr werden Ati und Nvidia wohl entsprechende Karten anbieten. Wer nicht mit dem Gedanken spielt, auf Windows Vista umzusteigen, profitiert kaum von Direct3D-10-Karten, zumal es die neue Grafikschnittstelle (API) nicht für Windows XP geben wird. Bis Spiele erscheinen, die von Direct3D 10 Gebrauch machen, wird nach unserer Einschätzung noch über ein Jahr vergehen. Ähnlich schwer hatten es auch die ersten Shader-Modell-3-Karten (Geforce6-Serie) mit der Spieleunterstützung. Machen Sie also Ihren derzeitigen Grafikkarten-Kauf nicht von D3D10-Unterstützung abhängig und nehmen Sie die Marketingaussagen zur Produkteinführung nicht zu ernst.





Radeon X1650 Pro: Hier sehen Sie zwei Herstellerkarten von Gecube (links) und Gigabyte. Hersteller Gigabyte verwendet für seinen 3D-Beschleuniger eine passive Kühlkonstruktion.

Im volumenträchtigen und daher hart umkämpften Bereich unter 300 Euro liefern sich Ati und Nvidia eine gnadenlose Preisschlacht.

Mit insgesamt sieben neuen Modellen sollen die Herzen und vor allem die Geldbeutel der Kunden gewonnen werden. Wir stellen Ihnen die Pixeltriebwerke auf den folgenden drei Seiten vergleichend vor.

NEUE GEFORCE-MODELLE

Nvidia macht mit der Geforce 7900 GS und der 7950 GT den Anfang. Die erstgenannte Karte ist identisch zur Geforce 7900 GT und arbeitet mit 450 Megahertz Chip- und 660 Megahertz Speichertakt. Der G71-Grafikchip des 3D-Beschleunigers besitzt allerdings nur fünf Pixelprozessoren und sieben Vertex-Shader. Das ist jeweils eine Einheit weniger, als der 7900 GT zur Verfügung stehen. Mit unter 200 Euro – dem ursprünglichen Einstiegspreis der 7600 GT – will Nvidia die 7900 GS bereits Anfang September zum echten Kampfpreis anbieten. Die 7950 GT ist eine verbesserte Ausgabe der 7900 GT und kommt sowohl mit zeitgemäßen 512 Megabyte Videospeicher als auch mit 100 Megahertz mehr Grafikprozessor-Takt auf den Markt. Der Videospeicher der ab Mitte September für rund 300 Euro erhältlichen Karte soll mit 700 Megahertz takten. Damit schließt sich die Lücke zwischen 7900 GT und GTX etwa auf halbem Wege. In Sachen Funktionseinheiten wird die Karte mit sechs Pixel-Prozessoren (48 Pixel-Shader-ALUs; ALU = arithmetisch-logische Einheit, engl. Unit) und acht Vertex-Einheiten über die Vollausstattung des G71-Chips verfügen. Beide Karten besitzen zwei Dual-Link-fähige DVI-Anschlüsse zur Ansteuerung extrem hochauflösender Bildschirme. Während die 7950 GT standardmäßig die HDCP-Verschlüsselung unterstützen soll, ist dies bei der 7900 GS optional. Achten Sie hier besonders auf die Aussagen der Hersteller zu den jeweiligen Karten. Nvidia konnte PC ACTION nicht rechtzeitig zu dieser Ausgabe mit Mustern für einen echten Praxistest versorgen. Wir haben daher beide Karten simuliert: Die 7900 GS haben wir durch Deaktivieren eines Pixel-Quads und einer Vertex-Einheit über den Rivatuner simuliert, die 7950 GT durch Heruntertakten der 7900 GTX.

RUNDERNEUERUNG BEI ATI

Der kanadische Grafikchip-Spezialist, den AMD vor kurzem übernahm, wirft im Low-Cost-Bereich die umgelabelten X1300-XT- und X1650-Pro-Karten auf den Markt. Hierbei handelt es sich um bereits aus der X1600-Reihe bekannte RV530-Grafikchips. Diese verfügen über einen Pixel-Prozessor (mit zwölf Pixel-Shader-ALUs), vier Textureinheiten und fünf Vertex-Shader. Die von Ati empfohlenen Taktraten liegen bei 600/700 Megahertz für Chip und Speicher bei der X1650 Pro und bei vermutlich 575/650

Megahertz für die X1300 XT. Hier haben Atis Platinenpartner allerdings etwas Spielraum für eigene Variationen. Da Ati uns bis kurz vor Redaktionsschluss nur mit Mustern der X1950 XTX und deren Crossfire-Edition versorgte, griffen wir für diesen Artikel auf eine höher getaktete X1600 XT zurück. Ebenfalls sehr interessant erscheint auch die Karte auf Basis des bis Redaktionsschluss ebenfalls nicht verfügbaren RV560-Grafikchips. Dieser verdoppelt alle relevanten Funktionseinheiten des RV530 im Pixelbereich. Der 80-Nanometer-Chip wäre mit vermutlich 600/700 Megahertz Taktrate (Chip-/Speichertakt) rund doppelt so leistungsfähig wie die X1650 Pro – könnte daher also auch in einer Liga mit 7600 GT und vielleicht 7900 GS spielen. Eine offizielle Preisbestätigung für die X1650 XT, die diesen Chip tragen soll, gibt es noch nicht, er liegt aber vermutlich bei ungefähr 150 Euro. Für rund 200 Euro wird die X1950 Pro den Besitzer wechseln. Der hierauf eingebaute RV570-Chip verfügt als erster Mittelklasse-Grafikchip über eine 256 Bit breite Speicheranbindung. Damit verdoppelt sich bei gleicher Taktrate die unter anderem für Anti-Aliasing wichtige Speicherbandbreite – beispielsweise im Vergleich zur 7600 GT. Die X1950 Pro wird – Ati-nahen Quellen zufolge – ebenfalls mit 600/700 Megahertz takten. Der Chip verfügt jedoch über 36 Pixel-Shader-ALUs, die in drei Quad-Pipelines zusammengefasst sind. Passend dazu stehen zwölf Textureinheiten zur Verfügung und machen den 80-Nanometer-Grafikprozessor zur perfekten, kostengünstigen Ablösung der X1900 GT. Dank der höheren Taktraten wird die X1950 Pro auch geringfügig leistungsfähiger ausfallen als die X1900 GT – vorausgesetzt Ati hat beim RV570-Chip nicht unerwartet noch irgendwo kritische Transistoren eingespart. Bereits verfügbar sind dagegen die neuen X1900-XT-Karten mit 256 Megabyte Speicherausstattung. Wie die Vergleiche der 512- und der 256-Megabyte-Version der X1800 bereits zeigten, sind bei Grafikprozessoren dieser Leistungsklasse 512 Megabyte Videospeicher keineswegs verschwendet. Die Performance ist ausreichend, um die Karten auch über einen längeren Zeitraum im Einsatz zu haben, und bereits jetzt bieten 512 Megabyte bei Spielen wie *Call of Duty 2*, *Oblivion* mit einigen Mods oder *Battlefield 2* flüssigeres Spielvergnügen und höhere Fps-Raten. Das gilt besonders, wenn Sie in hohen Auflösungen und/oder mit aktivierter Kantenglättung spielen.

CROSSFIRE: SLI-STYLE

Atis neue Mittelklasse-Grafikkarten auf Basis der RV560- und RV570-Rechenzentrale verfügen aber auch über eine verbesserte Crossfire-Variante. Direkt im Chip integriert ist nun die bisher in separaten Chips auf speziellen Crossfire-Versionen realisierte Compositing-Engine, die die Bildteile der beiden Grafikprozessoren zusammensetzt. Ähnlich wie Nvidias SLI kommt daher auch Crossfire zukünftig ohne teure separate Masterkarten aus und zwei Karten aus einer Serie lassen sich intern per aufsteckbarer Brücke verbinden. Hiervon verspricht man sich einen schnelleren Datentransfer. Dieser kostet allerdings bei jedem zu berechnenden Bild wertvolle Sekundenbruchteile, wenn er nur über den PCI-Express-Anschluss stattfindet. Mit steigender Auflösung – einem Einsatzgebiet von Mehrfach-Grafikchip-Lösungen – verstärkt sich dieser Effekt zusätzlich. Daher dürften auch die zukünftigen High-End-Chips von Ati, namentlich der Direct3D-10-Chip R600, über eine solche Crossfire-Lösung verfügen.

FAZIT: KOPF-AN-KOPF-RENNEN

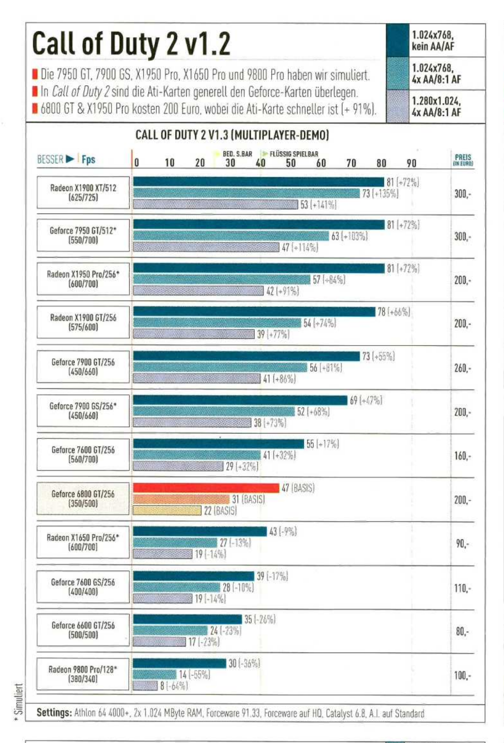
Die neue Einsteiger-Karte X1650 Pro von Ati hat es gegen die nur unwesentlich teurere Geforce 7600 GS schwer. *In Battlefield 2*, *Counter-Strike: Source* und *NfS: Most Wanted* liegt das Ati-Modell hinten und setzt sich nur in *Call of Duty 2* knapp an die Spitze. Atis X1950 Pro kostet 200 Euro und muss sich mit der genauso teuren 7900 GS messen lassen. Hier geht das 3D-Rennen unentschieden aus. Die Radeon X1950 Pro setzt sich in *Call of Duty 2* um bis zu 17 Prozent und in *Counter-Strike Source* um bis zu vier Prozent von der 7900 GS ab. Das Bild wendet sich in *Need for Speed: Most Wanted* (7900 GS: + 15 Prozent) und *Battlefield 2*, wobei die 7900 GS im 3D-Shooter nur in 1.024x768 ohne FSAA/AF vor der X1950 Pro liegt. Interessant fällt das Duell bei der gehobenen Mittelklasse aus. Atis ehemalige High-End-Karte X1900 XT mit 512 Megabyte Speicher ist mittlerweile drastisch im Preis gefallen und wird wie die Geforce 7950 GT für circa 300 Euro angeboten. Allerdings kann sich die Radeon-Karte nur in *Call of Duty 2* gegen Nvidias 3D-Beschleuniger behaupten. In *Most Wanted*, *CS Source* und *Battlefield 2* liegt die 7950 GT um durchschnittlich vier Prozent vorne. 40 Euro lassen sich mit der X1900 XT mit nur 256 Megabyte Speicher sparen. Jedoch war es uns nicht möglich, mit dieser Karte Benchmarks durchzuführen, da uns Ati kein Sample zur Verfügung stellte und sich die Karte auch nicht simulieren ließ. Da Spiele bei sehr hohen Auflösungen inklusive FSAA und AF von 512 Megabyte Videospeicher profitieren, könnte Karten mit dieser Speichermenge zu einem interessanten Preis-Tipp werden.

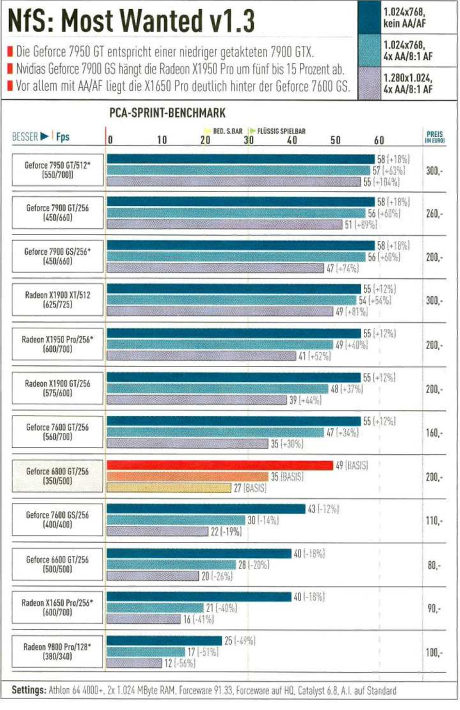
Carsten Spille/Daniel Waadt

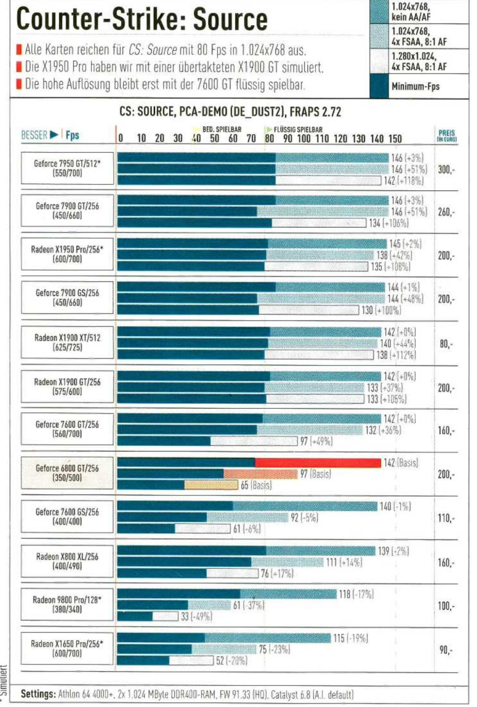
Vergleich: Mittelklasse-Karten

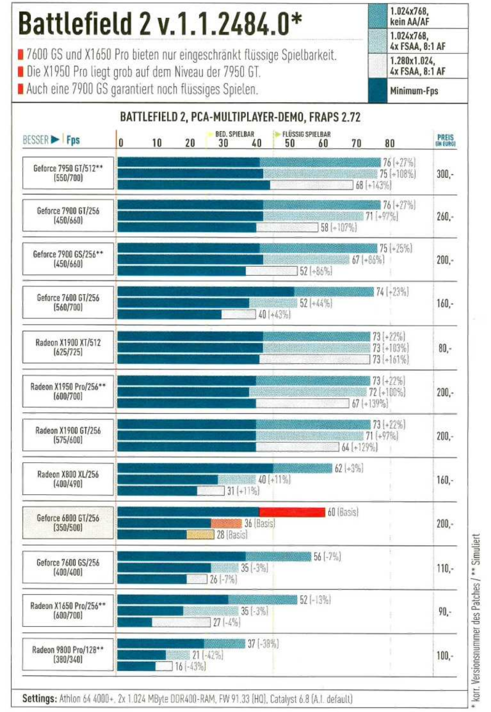
Grafikkarte	Geforce 7950 GT*	Geforce 7900 GT	Geforce 7900 GS	Geforce 7600 GT	Radeon X1900 XT	Radeon X1950 Pro*	Radeon X1900 GT	Radeon X1650 XT*	Radeon X1650 Pro
Chip	G71	G71	G71	G73	R580	RV570XT	R580	RV560	RV530XT2
Fertigung (nm)/Transistoren (Mio.)	90/278	90/278	90/278	90/177	90/384	80/unbekannt	90/384	80/unbekannt	80/unbekannt
SPEZIFIKATIONEN									
Chip-/Speichertakt (MHz)	550/700	450/660	450/660	560/700	625/725	600/700	575/600	600/700	600/700
PS-Version/PS-ALUs (MADD)	3.0/48	3.0/48	3.0/40	3.0/24	3.0/48	3.0/36	3.0/36	3.0/24	3.0/12
Vertex-Shader-Version/-Einheiten	3.0/8	3.0/8	3.0/7	3.0/5	3.0/8	3.0/8	3.0/8	3.0/5	3.0/5
Speicherausstattung (MByte)	512	256-512	256	256	256-512	512	256	256	256
Speichertyp	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3
LEISTUNG									
Rechenleistung (GFLOP/s)	211,2	172,8	150,4	107,52	240	172,8	165,6	115,2	57,6
Textureinheiten/Texelfüllrate (MTex/s)	24/13.200	24/10.800	20/9.400	12/6.720	16/10.000	12/7.200	12/6.900	8/4.800	4/2.400
Speicherbandbreite (GByte/s)	44,8	42,2	42,2	22,4	46,4	44,8	38,4	44,8	44,8
FEATURES									
Transparenz-/Adaptive-FSAA	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Winkelabhängiges AF, abschaltbar	Nein	Nein	Nein	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Multi-Sampling, max.	4x	4x	4x	4x	6x	6x	6x	6x	6x
Anti-Aliasing, max.	8xS	8xS	8xS	8xS	6x	6x	6x	6x	6x
MSAA & HDR-Rendering	Nein	Nein	Nein	Nein	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja

* Spezifikation laut Quellen aus dem Internet


Call of Duty 2 v1.2
1.024x768, kein AA/AF
1.024x768, 4x AA/8:1 AF
1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF
Die 7950 GT, 7900 GS, X1950 Pro, X1650 Pro und 9800 Pro haben wir simuliert.
In Call of Duty 2 sind die Ati-Karten generell den Geforce-Karten überlegen.
6800 GT & X1950 Pro kosten 200 Euro, wobei die Ati-Karte schneller ist (+ 91%).
CALL OF DUTY 2 V1.3 (MULTIPLAYER-DEMO)
BESSER ▶ Fps
BED. S.BAR
FLÜSSIG SPIELBAR
0 10 20 30 40 50 60 70 80 90
PREIS (IN EURO)
Radeon X1900 XT/512 (625/725) 81 (+72%) 73 (+135%) 53 (+141%) 300,-
Geforce 7950 GT/512* (550/700) 81 (+72%) 63 (+103%) 47 (+114%) 300,-
Radeon X1950 Pro/256* (600/700) 81 (+72%) 57 (+84%) 42 (+91%) 200,-
Radeon X1900 GT/256 (575/600) 78 (+66%) 54 (+74%) 39 (+77%) 200,-
Geforce 7900 GT/256 (450/660) 73 (+55%) 56 (+81%) 41 (+86%) 260,-
Geforce 7900 GS/256* (450/660) 69 (+47%) 52 (+68%) 38 (+73%) 200,-
Geforce 7600 GT/256 (560/700) 55 (+17%) 41 (+32%) 29 (+32%) 160,-
Geforce 6800 GT/256 (350/500) 47 (BASIS) 31 (BASIS) 22 (BASIS) 200,-
Radeon X1650 Pro/256* (600/700) 43 (-9%) 27 (-13%) 19 (-14%) 90,-
Geforce 7600 GS/256 (400/400) 39 (-17%) 28 (-10%) 19 (-14%) 110,-
Geforce 6600 GT/256 (500/500) 35 (-26%) 24 (-23%) 17 (-23%) 80,-
Radeon 9800 Pro/128* (380/340) 30 (-36%) 14 (-55%) 8 (-64%) 100,-
Settings: Athlon 64 4000+, 2x 1.024 MByte RAM, Forceware 91.33, Forceware auf HQ, Catalyst 6.8, A.I. auf Standard
* Simuliert


NfS: Most Wanted v1.3
1.024x768, kein AA/AF
1.024x768, 4x AA/8:1 AF
1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF
Die Geforce 7950 GT entspricht einer niedriger getakteten 7900 GTX.
Nvidias Geforce 7900 GS hängt die Radeon X1950 Pro um fünf bis 15 Prozent ab.
Vor allem mit AA/AF liegt die X1650 Pro deutlich hinter der Geforce 7600 GS.
PCA-SPRINT-BENCHMARK
BESSER ▶ Fps
BED. S.BAR
FLÜSSIG SPIELBAR
0 10 20 30 40 50 60
PREIS (IN EURO)
Geforce 7950 GT/512* (550/700) 58 (+18%) 57 (+63%) 55 (+104%) 300,-
Geforce 7900 GT/256 (450/660) 58 (+18%) 56 (+60%) 51 (+89%) 260,-
Geforce 7900 GS/256* (450/660) 58 (+18%) 56 (+60%) 47 (+74%) 200,-
Radeon X1900 XT/512 (625/725) 55 (+12%) 54 (+54%) 49 (+81%) 300,-
Radeon X1950 Pro/256* (600/700) 55 (+12%) 49 (+40%) 41 (+52%) 200,-
Radeon X1900 GT/256 (575/600) 55 (+12%) 48 (+37%) 39 (+44%) 200,-
Geforce 7600 GT/256 (560/700) 55 (+12%) 47 (+34%) 35 (+30%) 160,-
Geforce 6800 GT/256 (350/500) 49 (BASIS) 35 (BASIS) 27 (BASIS) 200,-
Geforce 7600 GS/256 (400/400) 43 (-12%) 30 (-14%) 22 (-19%) 110,-
Geforce 6600 GT/256 (500/500) 40 (-18%) 28 (-20%) 20 (-26%) 80,-
Radeon X1650 Pro/256* (600/700) 40 (-18%) 21 (-40%) 16 (-41%) 90,-
Radeon 9800 Pro/128* (380/340) 25 (-49%) 17 (-51%) 12 (-56%) 100,-
Settings: Athlon 64 4000+, 2x 1.024 MByte RAM, Forceware 91.33, Forceware auf HQ, Catalyst 6.8, A.I. auf Standard
* Simuliert


Counter-Strike: Source
1.024x768, kein AA/AF
1.024x768, 4x FSAA, 8:1 AF
1.280x1.024, 4x FSAA, 8:1 AF
Minimum-Fps
Alle Karten reichen für CS: Source mit 80 Fps in 1.024x768 aus.
Die X1950 Pro haben wir mit einer übertakteten X1900 GT simuliert.
Die hohe Auflösung bleibt erst mit der 7600 GT flüssig spielbar.
CS: SOURCE, PCA-DEMO (DE_DUST2), FRAPS 2.72
BESSER ▶ Fps
BED. SPIELBAR
FLÜSSIG SPIELBAR
0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100 110 120 130 140 150
PREIS (IN EURO)
Geforce 7950 GT/512* (550/700) 146 (+3%) 146 (+51%) 142 (+118%) 300,-
Geforce 7900 GT/256 (450/660) 146 (+3%) 146 (+51%) 134 (+106%) 260,-
Radeon X1950 Pro/256* (600/700) 145 (+2%) 138 (+42%) 135 (+108%) 200,-
Geforce 7900 GS/256 (450/660) 144 (+1%) 144 (+48%) 130 (+100%) 200,-
Radeon X1900 XT/512 (625/725) 142 (+0%) 140 (+44%) 138 (+112%) 80,-
Radeon X1900 GT/256 (575/600) 142 (+0%) 133 (+37%) 133 (+105%) 200,-
Geforce 7600 GT/256 (560/700) 142 (+0%) 132 (+36%) 97 (+49%) 160,-
Geforce 6800 GT/256 (350/500) 142 (Basis) 97 (Basis) 65 (Basis) 200,-
Geforce 7600 GS/256 (400/400) 140 (-1%) 92 (-5%) 61 (-6%) 110,-
Radeon X800 XL/256 (400/490) 139 (-2%) 111 (+14%) 76 (+17%) 160,-
Radeon 9800 Pro/128* (380/340) 118 (-17%) 61 (-37%) 33 (-49%) 100,-
Radeon X1650 Pro/256* (600/700) 115 (-19%) 75 (-23%) 52 (-20%) 90,-
Settings: Athlon 64 4000+, 2x 1.024 MByte DDR400-RAM, FW 91.33 (HQ), Catalyst 6.8 (A.I. default)
* Simuliert


Battlefield 2 v.1.1.2484.0*
1.024x768, kein AA/AF
1.024x768, 4x FSAA, 8:1 AF
1.280x1.024, 4x FSAA, 8:1 AF
Minimum-Fps
7600 GS und X1650 Pro bieten nur eingeschränkt flüssige Spielbarkeit.
Die X1950 Pro liegt grob auf dem Niveau der 7950 GT.
Auch eine 7900 GS garantiert noch flüssiges Spielen.
BATTLEFIELD 2, PCA-MULTIPLAYER-DEMO, FRAPS 2.72
BESSER ▶ Fps
BED. SPIELBAR
FLÜSSIG SPIELBAR
0 10 20 30 40 50 60 70 80
PREIS (IN EURO)
Geforce 7950 GT/512** (550/700) 76 (+27%) 75 (+108%) 68 (+143%) 300,-
Geforce 7900 GT/256 (450/660) 76 (+27%) 71 (+97%) 58 (+107%) 260,-
Geforce 7900 GS/256** (450/660) 75 (+25%) 67 (+86%) 52 (+86%) 200,-
Geforce 7600 GT/256 (560/700) 74 (+23%) 52 (+44%) 40 (+43%) 160,-
Radeon X1900 XT/512 (625/725) 73 (+22%) 73 (+103%) 73 (+161%) 80,-
Radeon X1950 Pro/256** (600/700) 73 (+22%) 72 (+100%) 67 (+139%) 200,-
Radeon X1900 GT/256 (575/600) 73 (+22%) 71 (+97%) 64 (+129%) 200,-
Radeon X800 XL/256 (400/490) 62 (+3%) 40 (+11%) 31 (+11%) 160,-
Geforce 6800 GT/256 (350/500) 60 (Basis) 36 (Basis) 28 (Basis) 200,-
Geforce 7600 GS/256 (400/400) 56 (-7%) 35 (-3%) 26 (-7%) 110,-
Radeon X1650 Pro/256** (600/700) 52 (-13%) 35 (-3%) 27 (-4%) 90,-
Radeon 9800 Pro/128** (380/340) 37 (-38%) 21 (-42%) 16 (-43%) 100,-
Settings: Athlon 64 4000+, 2x 1.024 MByte DDR400-RAM, FW 91.33 (HQ), Catalyst 6.8 (A.I. default)
* korr. Versionsnummer des Patches / ** Simuliert

»Von UN-Waffelinspektoren gefunden: Waffeleisen.«



Lamborghini-Fans erwerben mit dem Asus einen nicht ganz billigen, aber edlen Begleiter. Für passionierte Spieler eignet sich das Notebook jedoch nur bedingt.

Notebook: Asus

Lamborghini VX1

PREIS	Ca. € 2.300,-
PREIS/LEISTUNG	Befriedigend
INFO	www.asus.de

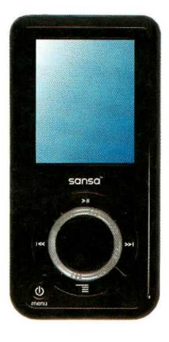
- + Edles Design
- + Geringe Lautheit
- − Spiele-Leistung
- − Reaktionszeit LCD

AUSSTATTUNG	1,60
EIGENSCHAFTEN	1,61
LEISTUNG	2,86
GESAMTWERTUNG	2,36

Das Notebook trägt das Wappen des italienischen Edel-Sportwagenherstellers: Wir verraten, was das Gerät unter der Haube hat und was es wirklich leistet.

Das Triebwerk des Notebooks besteht aus dem Zweikern-Prozessor Core Duo T2500 (zwei Gigahertz) und zwei Gigabyte DDR2-667-SDRAM. Den visuellen Teil übernehmen Nvidia Geforce Go 7400 (525 Megahertz) und 15-Zoll-Flüssigkristallbildschirm (1.400x1.050, 4:3-Format). Für schnellen Datennachschub sorgt die 160-Gigabyte-Festplatte mit einer Lesegeschwindigkeit von 37 Megabyte pro Sekunde. Mit 2,5 Kilogramm ist das Lamborghini VX1 recht leicht. Zur Ausstattung gehören DVD-Brenner, WLAN und ein 77-Wattstunden-Akku. Der Geforce-Go-7400-Grafikchip verhindert hohe Bildwiederholraten beim Spielen: *Call of Duty 2* läuft mit 22 Fps (1.024x768) nicht flüssig. Ältere Spiele wie *Unreal Tournament 2004* funktionieren ohne Ruckler. Der Bildschirm zeigt mit 34 Millisekunden Schlieren, dafür leuchtet er mit 190 Candela pro Quadratmeter sehr hell. Die Akkulaufzeit ist mit 170 (Office) respektive 71 Minuten (3D-Spiel) akzeptabel. Spielen Sie, erhöht sich die Lautheit von 0,4 auf 1,2 Sone. DVD-Filme laufen mit 1,1 Sone, während einer Installation steigt die Lautheit auf vier Sone. Marco Albert

»Auf der IFA vorgestellt: Frauen-Game-Boy mit nur einem Knopf.«



Mit dem Sansa e260 macht der Spezialist für Speichermedien Sandisk alles richtig. Bedienkonzept, Design und Klang überzeugen – ein klarer Spar-Tipp!

MP3-Spieler: Sandisk

Sansa e260



PC ACTION PREISTIPP 11-2006

PREIS	Ca. € 150,-
PREIS/LEISTUNG	Gut
INFO	www.sandisk.de

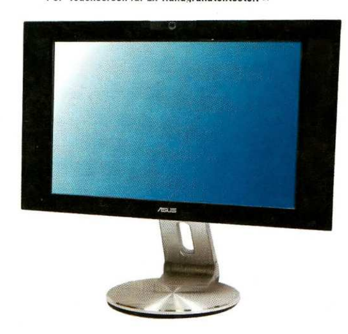
- + Tadelloses Design
- + Guter Klang
- + Klein und leicht
- − Akku nicht tauschbar

AUSSTATTUNG	2,30
EIGENSCHAFTEN	2,20
LEISTUNG	1,80
GESAMTWERTUNG	1,98

Sandisk ist neben Apple einer der größten MP3-Spieler-Produzenten weltweit. Jetzt veröffentlicht der Speicherhersteller einen direkten iPod-Nano-Konkurrenten.

Sandisk liefert den Sansa e260 mit einem vier Gigabyte Flash-Speicher aus – bei Bedarf können Sie diesen über einen Micro-SD-Kartensteckplatz erweitern. Das kleine Gerät mit den Maßen 90x45x19 Millimeter wiegt lediglich 70 Gramm. Der integrierte Akku sorgt für maximal 20 Stunden Musik. Er ist fest im Gerät verbaut, ein Austausch ist ohne Weiteres nicht möglich. Die Datenübertragung erfolgt per USB-2.0-Schnittstelle. Zur Steuerung: Mit einem beleuchteten Ring, den Sie mit dem Daumen drehen, manövrieren Sie durch die gut strukturierten Menüs. Neben dem Ring befinden sich schwer erreichbare Zusatztasten. Der 1,8-Zoll-Farbbildschirm gibt auch Bilder und Videos wieder, die Auflösung ist relativ hoch, die Bildqualität gut bis sehr gut. Die im Lieferumfang enthaltenen Kopfhörer haben eine gute Qualität, der Klang ist detailreich und dynamisch. Per Equalizer können Sie den Sound leicht an Ihre persönliche Vorlieben anpassen. Konvertierungssoftware, Tasche und Tragegurt liefert Sandisk ebenfalls mit. Kay Beinroth

»Wird mit der Zunge bedient: PSP-Touchscreen für Ex-Handgranatentester.«



Die Stärken des 20-Zöllers von Asus sind Reaktionszeit, Helligkeitsverteilung, Bildschärfe, Farbbrillanz. Bei der Interpolation hat der PW201 allerdings leichte Probleme.

16:10-Flüssigkristallbildschirm: Asus

PW201

PREIS	Ca. € 500,-
PREIS/LEISTUNG	Gut
INFO	www.asus.de

- + Reaktionszeit
- + Helligkeitsverteilung
- + Video-Eingänge
- − Interpolation

AUSSTATTUNG	1,53
EIGENSCHAFTEN	2,29
LEISTUNG	1,82
GESAMTWERTUNG	1,85

Noch größer und breiter, das ist der aktuelle Trend bei den 16:10-Flüssigkristallbildschirmen. Asus kontert nun mit einem preisgünstigen 20-Zöller.

Der Asus PW201 ist ein 20-Zoll-Flüssigkristallbildschirm mit einer maximalen Auflösung von 1.680x1.050 Bildpunkten. Die gemessene Reaktionszeit ist mit 22 Millisekunden ziemlich gut. Auch in unserem subjektiven Spieletauglichkeitstest zeigt der Bildschirm kaum Schwächen, lediglich bei *FIFA 2006* sind teilweise Schlieren erkennbar. Die Helligkeit des Gerätes lässt sich von 80 bis 270 Candela pro Quadratmeter einstellen. Die Bildschärfe des PW201 ist sehr gut, die Farbbrillanz erreicht ebenfalls diese Note. Die Helligkeitsverteilung ist gleichmäßig: Die Messwerte weichen an den verschiedenen Punkten maximal fünf Prozent voneinander ab. Allerdings hat der Flachmann Probleme mit den Auflösungen 1.024x768 und 800x600 – er stellt sie unscharf dar. Selbst in Spielen fällt die nur befriedigende Interpolation auf. 50 Watt Stromaufnahme sind für einen 20-Zöller akzeptabel, fünf Watt Stand-by-Verbrauch sehr gut. Für 500 Euro erwerben Sie einen guten wenn nicht sogar sehr guten Monitor, der durchaus für die meisten Spiele geeignet ist. Marco Albert



»Ideal für Obdachlose: mobiler Heizkörper.«

Der unter dem unteren Kühlkörper verborgene HIS-Brückenchip bringt PCI-Express-Grafikchips auch auf AGP-Platinen zum Laufen.

Totgesagte leben länger. Das gilt vor allem für Grafikkarten mit AGP-Schnittstelle, denn die machen ihren PCI-Express-Pendants Konkurrenz. Gerade unter Aufrüstern sind AGP-Grafikkarten nach wie vor sehr beliebt. Nachdem die Platinen-Partner von Nvidia mit der Geforce 7800 GS eine relativ teure AGP-Karte auf den Markt gebracht haben, folgen nun mit der 7600 GT und 7600 GS preisgünstige Alternativen. PC ACTION hat fünf brandneue 7600-GT/GS-Karten für Sie unter die Lupe genommen.

LEADTEK WINFAST A7600 GT TDH:

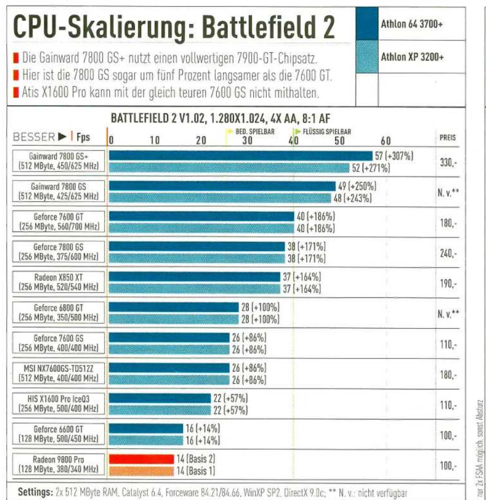
Schnellste Karte im Testfeld ▮ Als einziger Hersteller konnte uns Leadtek für diese Übersicht eine AGP-Karte mit 7600-GT-Chip zur Verfügung stellen. Die Taktraten entsprechen mit 560/700 Megahertz exakt dem PCI-Express-Referenzdesign. Ein Aluminiumkühler mit einem 60 Millimeter großen Lüfter kühlt den G73-Chip der Karte. Dieser ist sowohl im 2D- als auch im 3D-Betrieb mit gemessenen 0,5 respektive 1,2 Sone angenehm leise. Auch die Temperatur des Grafikchips liegt mit 68 Grad Celsius im grünen Bereich. Unser Testmuster lässt sich auf gute 620/800 Megahertz übertakten. Die Leistungsaufnahme unseres Test-PCs liegt mit 178 Watt kaum höher als mit einer 7600 GS (172 bis 176 Watt). Die A7600 GT TDH ist rund 60 Euro günstiger und in den meisten Benchmarks sogar deutlich schneller als eine Geforce 7800 GS.

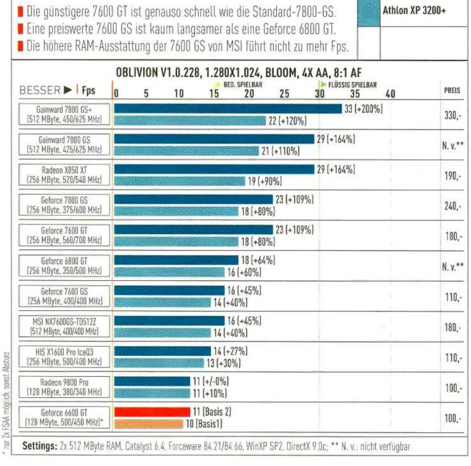
LEADTEK WINFAST A7600 GS TDH:

Gut ausgestattete 7600 GS ▮ Die Winfast A7600 GS TDH sieht dem großen Bruder mit 7600-GT-Chip sehr ähnlich und verwendet auch den gleichen Kühler. Allerdings unterstützt die Karte keine Lüftersteuerung, sodass der Lüfter konstant mit zwölf Volt arbeitet und dabei eine Lautheit von 1,3 Sone erzeugt. Dafür fällt die Grafikchip-Temperatur mit gemessenen 54 Grad Celsius extrem niedrig aus. Daher können Sie den Chip bedenkenlos übertakten – unser Testmuster macht maximal 500/470 Megahertz mit. Leadtek unterscheidet bei der Ausstattung nicht und liefert wie bei der Winfast A7600 GT TDH die Programme Power DVD 6, Muvee 3, Winfox 2 sowie die Spiele *Serious Sam 2* und *Trackmania Nations* mit – Videokabel sind jedoch nicht dabei. Dank des Preises von 110 Euro und ihrer Leistung eignet sich die Grafikkarte vor allem für Einsteiger.

MSI NX7600GS-TD512Z:

Passiv gekühlte 7600 GS ▮ Die Geforce 7600 GS AGP von MSI weist gleich zwei Besonderheiten auf. Zum einen stattet der Hersteller die Karte mit einer üppigen Speichermenge von 512 Megabyte DDR2-RAM aus, zum anderen verwendet MSI bei der NX7600GS-TD512Z eine passive Heatpipe-Kühlung. Bei





GRAFIK-KARTEN	Winfast A7600 GT TDH	Winfast A7600 GS TDH	NX7600GS-TD512Z	Bliss 7600 GS AGP	CGN-GS766
Hersteller/Webseite	Leadtek (www.leadtek.de)	Leadtek (www.leadtek.de)	MSI (www.msi-computer.de)	Gainward (www.gainward.de)	Club 3D (www.club3d.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 180,-/Gut (PC Action Preistipp 11-2006)	Ca. € 110,-/Gut	Ca. € 180,-/Befriedigend	Ca. € 120,-/Gut	Ca. € 110,-/Gut
Grafikchip; Codename	Geforce 7600 GT; G73	Geforce 7600 GS; G73	Geforce 7600 GS; G73	Geforce 7600 GS; G73	Geforce 7600 GS; G73
Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader	24/5	24/5	24/5	24/5	24/5
Chiptakt (2D/3D)	560/560 MHz	400/400 MHz	400/400 MHz	400/400 MHz	400/400 MHz
Speichertakt (2D/3D)	700/700 MHz	400/400 MHz	400/400 MHz	400/400 MHz	400/400 MHz
AUSSTATTUNG	2,35	2,40	2,35	3,00	3,10
Speichermenge/Anbindung	256 MByte (128 Bit)	256 MByte (128 Bit)	512 MByte (128 Bit)	256 MByte (128 Bit)	256 MByte (128 Bit)
Speicherart	GDDR3 (1,4 ns)	DDR2 (2,5 ns)	DDR2 (2,5 ns)	DDR2 (2,5 ns)	DDR2 (2,5 ns)
Monitor-Anschlüsse	VGA, DVI	VGA, DVI	VGA, DVI	VGA, DVI	VGA, DVI
Video-Anschlüsse	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)	TV-Out (S-Video)
Kühlung	60-mm-Lüfter, Bridge-Kühlung	60-mm-Lüfter, Bridge-Kühlung	Heatpipe-Kühlung, Bridge-Kühlung	40-mm-Lüfter, Bridge-Kühlung	50-mm-Lüfter, Bridge-Kühlung
Software/Tools	Power DVD 6, Muvee 3, Winfox 2	Power DVD 6, Muvee 3, Winfox 2	Star Cinema, Star2Go, MSI-Tools	Expertool, Auto Producer 3.5	-
Spiele-Vollversionen	*Serious Sam 2, Trackmania Nations*	*Serious Sam 2, Trackmania Nations*	-	-	-
Handbuch; Garantie	Gedruckt (Deutsch); 3 Jahre	Gedruckt (Deutsch); 3 Jahre	Gedruckt (Deutsch); 2 Jahre	Gedruckt (Englisch); 2 Jahre	Auf CD (Englisch); 2 Jahre
Videokabel	-	-	S-Videokabel	-	Composite-Kabel
Adapter	Adapter (S-Video-Out/HDTV), DVI-VGA	Adapter (S-Video-Out/HDTV), DVI-VGA	Adapter (S-Video-Out/HDTV), DVI-VGA	Adapter (S-Video-Out/HDTV)	Adapter (HDTV), DVI-VGA
EIGENSCHAFTEN	2,22	2,27	2,27	2,12	2,27
Anisotroper Texturfilter	Winkelabhängig	Winkelabhängig	Winkelabhängig	Winkelabhängig	Winkelabhängig
Multi-Sampling; Super-Sampling	2x RG, 4x RG, 8xS; nein	2x RG, 4x RG, 8xS; nein	2x RG, 4x RG, 8xS; nein	2x RG, 4x RG, 8xS; nein	2x RG, 4x RG, 8xS; nein
Transparenz/Adaptive-FSAA	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Hardware-Monitor/Lüftersteuerung	Vorhanden; ja (7,6-10,6 Volt)	Vorhanden; nein (12 Volt)	Vorhanden; passiv	Vorhanden; manuell (10,1-12 Volt)	Vorhanden; nein (12 Volt)
LEISTUNG	2,21	2,81	2,86	2,81	2,81
Temperatur	68 °C (Grafikchip)	54 °C (Grafikchip)	99 °C (Grafikchip)	57 °C (Grafikchip)	73 °C (Grafikchip)
Lautstärke (2D/3D)	0,5-1,2 Sone; 25-31 dB(A)	1,3 Sone; 34 dB(A)	Passive Kühlung	1,3-1,7 Sone; 36-39 dB(A)	1 Sone; 29 dB(A)
Leistungsaufnahme	178 Watt (ganzer PC)	172 Watt (ganzer PC)	174 Watt (ganzer PC)	176 Watt (ganzer PC)	172 Watt (ganzer PC)
Übertaktung	620/800 MHz	500/470 MHz	500/480 MHz	530/470 MHz	530/450 MHz
Call of Duty 2, 1.024x768, kein AA/AF	53,9 Fps (Gut)	38,7 Fps (Befriedigend)	38,6 Fps (Befriedigend)	38,6 Fps (Befriedigend)	38,7 Fps (Befriedigend)
Call of Duty 2, 1.024x768, 4x AA/8:1 AF	40 Fps (Gut)	27,6 Fps (Befriedigend)	27,5 Fps (Befriedigend)	27,5 Fps (Befriedigend)	27,6 Fps (Befriedigend)
Call of D. 2, 1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF	28,1 Fps (Befriedigend)	18,6 Fps (Ausreichend)	18,5 Fps (Ausreichend)	18,5 Fps (Ausreichend)	18,6 Fps (Ausreichend)
FAZIT	+ Leise Kühlung + Gute Leistung - Videokabel fehlt GESAMT 2,24	+ Korrektes Software-Paket + Relativ leise Kühlung - Videokabel fehlt GESAMT 2,62	+ 512 Megabyte Speicher + Lautlose Kühlung - Hoher Preis GESAMT 2,64	+ Manuelle Lüftersteuerung + Übertaktungs-Potenzial - Videokabel fehlt GESAMT 2,71	+ Leise Kühlung + Niedriger Preis - Kein Software-Paket GESAMT 2,76

offenem Gehäuse messen wir eine relativ hohe Chip-Temperatur (99 Grad Celsius). Eine gute Gehäuselüftung ist also bei dieser Karte Pflicht! Außerdem raten wir davon ab, sie zu übertakten. Nichtsdestotrotz schafft unser Exemplar 500/480 Megahertz. Die Ausstattung umfasst ein S-Videokabel, Adapter sowie Star Cinema, Star2Go und diverse MSI-Tools. Die höhere Speicherausstattung bringt in unseren Benchmarks keine Vorteile und macht die Karte mit circa 180 Euro sehr teuer.

GAINWARD BLISS 7600 GS AGP: Günstige Einsteigerkarte ▮ Bei den technischen Daten unterscheidet sich die Gainward-Karte nicht von den Produkten von Leadtek oder Club 3D. Der 3D-Beschleuniger taktet mit 400/400 Megahertz (Chip-/Speichertakt), verfügt über 24 Pixel-Shader-ALUs, fünf Vertex-Shader-Einheiten und nutzt einen 256 Megabyte großen DDR2-Speicher mit 2,5 Nanosekunden Zykluszeit. Das Kühlelement bedeckt gleichzeitig den Grafik- und Brückenchip. Gainward liefert das Expertool mit. Damit können Sie die Lüfterdrehzahl manuell verändern, wobei der Lärmpegel bei akzeptablen 1,3 bis 1,7 Sone liegt. Auch die Temperatur der Rechenzentrale fällt mit 57 Grad Celsius sehr niedrig aus. Unser Muster erreicht mit 530/470 Megahertz das beste Übertaktungsergebnis im Test. Mit umfangreicherer Ausstattung hätte die Karte eine noch bessere Note erzielt.

CLUB 3D CGN-GS766: Mager ausgestattete 7600 GS ▮ Club 3D bietet eine der günstigsten 7600-GS-Karten an. Dafür verzichtet der Käufer auf ein Software-Paket. Zum Lieferumfang gehören immerhin ein Composite-Kabel, ein HDTV- sowie ein DVI-VGA-Adapter. Zwar sieht das Platinen-Layout keine Lüftersteuerung vor, diese ist aber auch nicht zwingend notwenig. Grund: Der 50-mm-Lüfter ist relativ leise – nur ein Sone. Etwas höher als bei den Modellen von Leadtek und Gainward fällt mit 73 Grad Celsius die Grafikchip-Temperatur aus. Die Grafikkarte lässt sich aber genauso gut übertakten wie andere Modelle (530/450 statt 400/400 Megahertz sind möglich). Abgesehen vom fehlenden Software-Paket gibt es kaum etwas zu kritisieren. Für aktuelle Spiele ist die 3D-Leistung, wie bei allen 7600-GS-Platinen, nicht immer ausreichend.

FAZIT: 7600 GT NEUER AGP SPAR-TIPP ▮ Die Geforce 7600 GT bereichert den AGP-Markt um eine preisgünstige und schnelle 3D-Karte. Wenn Sie eine 6600 GT oder 9800 Pro in Ihrem PC stecken haben, verbessern Sie mit einer 7600 GT in *Need for Speed: Most Wanted* die Leistung um bis zu 84 beziehungsweise 75 Prozent. Auch bei einem Athlon XP lohnt sich je nach Spiel eine schnelle Grafikkarte. So ist eine 7600 GT in *Battlefield 2* um 150 Prozent schneller als eine 6600 GT (*Oblivion*: plus 80 Prozent). Eine 7600 GS können Sie dagegen aufgrund des langsamen DDR2-Speichers nicht auf 7600-GT-Niveau übertakten, daher ist sie deutlich langsamer. Für Aufrüster mit 9800 Pro oder 6600 GT lohnt sich eine solche Investition also kaum.

Daniel Waadt

Vergleich AGP-Karten

	Radeon 9800 Pro	Radeon X850 XT	HIS X1600 Pro	Geforce 6600 GT	Geforce 6800 GT	Geforce 7600 GS	Geforce 7600 GT	Geforce 7800 GS	Gainward 7800 GS+
Codename/Preis (in Euro)	R350/ca. 100,-	R481/ca. 180,-	RV530/ca. 110,-	NV43/ca. 120,-	NV40/ca. 250,-	G73/ca. 110,-	G73/ca. 180,-	G70/ca. 240,-	G71/ca. 320,-
Fertigung (nm)/Transistoren (Mio.)	150/110	130/160	90/157	110/146	130/222	90/177	90/177	110/302	90/278
Chip-/Speichertakt (MHz)	380/340	520/540	500/400	500/450	350/500	400/400	560/700	375/600	450/660
PS-Version/PS-ALUs (MADD)	2.0/8	2.B/16	3.0/12	3.0/8	3.0/16	3.0/24	3.0/24	3.0/32	3.0/48
Rechenleistung (GFLOP/s)	24,32	66,56	48	32	44,8	76,8	107,52	96	172,8
Textureinheiten/Texelfüllrate (MTex/s)	8/3.040	16/8.320	4/2.000	8/4.000	16/5.600	12/4.800	12/6.720	16/6.000	24/10.800
Vertex-Shader-Version/-Einheiten	2.0/4	2.0/6	3.0/5	3.0/3	3.0/6	3.0/5	3.0/5	3.0/6	3.0/8
Speicherbandbreite (GByte/s)	21,76	34,5	12,8	14,4	32	12,8	22,4	38,4	40
Speicherausstattung (MByte, Art)	128-256, DDR1/2	256, GDDR3	256-512, DDR2	128-256, GDDR3	256, GDDR3	256-512, DDR2	256, GDDR3	256, GDDR3	512, GDDR3



Die Windows-Neuinstallation nach einem Hauptplatinenwechsel kostet mehr Zeit als der Umbau – das muss nicht sein.

Für Auswechsel-Spieler

Dem Hauptplatinenwechsel folgt in der Regel eine neue Windows-Installation. Die kostet viel Zeit und nervt. Doch es gibt Alternativen.

Die Chipsatz-spezifischen IDE-Treiber in Windows sorgen dafür, dass das Betriebssystem nach einem Wechsel der Hauptplatine (und damit auch des Chipsatzes) nicht mehr startet. Sehr oft sehen Sie nur noch einen Fehlerbildschirm (Bluescreen). Microsoft hat inzwischen eine Lösung für dieses Problem veröffentlicht, die in unseren Tests auch gut funktionierte. Wir stellen Ihnen zudem eine weitere Methode mittels eines speziellen Hilfsprogramms vor. Die Erfolgschancen sind dabei zwar geringer als bei der Microsoft-Anleitung, dafür kostet die zweite Vorgehensweise deutlich weniger Zeit. Wichtig: Legen Sie sich auf jeden Fall eine Sicherungskopie der Festplatte oder zumindest der Systempartition an.

Arbeitsmaterial

- **WINDOWS-XP-SETUP-CD**
- **UMZUGSPROGRAMM** ftp.heise.de/pub/ct/listings/0218-206.zip
- **CHIPSATZ-TREIBER** Hersteller-Homepage/mitgelieferte Treiber-CD
- **SERVICE PACKS UND HOTFIXES** www.microsoft.de

WINDOWS PER AKTUALISIERUNG UMZIEHEN

Bevor Sie mit dem Umbau Ihres Systems beginnen, starten Sie den alten Rechner noch mal und legen die Windows-Setup-CD ein. Starten Sie nicht von der CD, sondern ganz normal Windows! Klicken Sie anschließend die Setup.exe der CD über den Arbeitsplatz an und betätigen Sie im Menü die Schaltfläche „Windows XP installieren". Im nächsten Dialog wählen Sie unter „Installationsart" die Option „Update" und klicken auf „Weiter". Folgen Sie nun den Anweisungen auf dem Bildschirm. Sobald Sie den Neustart vollziehen sollen, fahren Sie zunächst den Rechner herunter und schalten ihn aus, bevor er neu startet. Tauschen Sie anschließend die Hauptplatine, starten Sie den PC und konfigurieren Sie das BIOS. Starten Sie dann von der Festplatte, aber lassen Sie die Windows-Setup-CD im optischen Laufwerk. Im Startmenü wählen Sie „Windows XP ... (Setup)" und setzen so die Aktualisierung von Windows XP fort. Das Setup installiert die HAL-, die IDE-Controller- und alle weiteren Treiber, die die Hauptplatine benötigt. Nach einem weiteren Neustart ist die Modernisierung abgeschlossen und Windows XP arbeitet mit Ihren alten Einstellungen auf dem neuen System. Nun installieren Sie je nach Stand der Setup-CD das Service Pack 2 und die so genannten Hotfixes (Dateien, die bestimmte Probleme beheben, etwa Sicherheitslücken schließen).

WINDOWS XP PER PROGRAMM UMZUGSTAUGLICH MACHEN

Da der Start von Windows im neuen System meist an den IDE-Treibern hängt, ist es sinnvoll, diese gegen Standardtreiber auszutauschen. Microsoft beschreibt die manuelle Vorgehensweise im Knowledge-Base-Artikel 314082. Die Prozedur erfordert allerdings den Export zahlreicher Registrierungslinks und Systemdateien. Diese Arbeit kann auch ein kleines Programm für Sie erledigen.

DAS UMZUGSPROGRAMM

Laden Sie die Umzugssoftware (ftp.heise.de/pub/ct/listings/0218-206.zip) herunter und entpacken Sie die Dateien auf die Festplatte. Klicken Sie die Datei „MergeIDE.bat" doppelt an. Das hilfreiche Programm kopiert die Standardtreiber wieder ins System und setzt die entsprechenden Windows-Registrierungen. Legen Sie gegebenenfalls die Windows-XP-Setup-CD ins CD-Laufwerk ein, damit entsprechende Treiber geladen werden. Anschließend können Sie den Umbau der Platine vornehmen. In unserer Redaktion funktionierte diese Methode fast immer, allerdings ist es nicht auszuschließen, dass bei Ihrem System beispielsweise andere Komponenten-Treiber wie externer IDE- oder RAID-

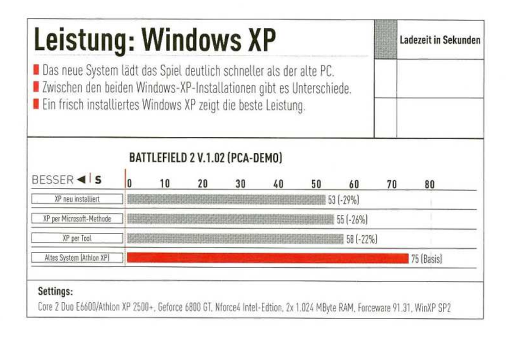
DAMIT DAS KLAR IST!

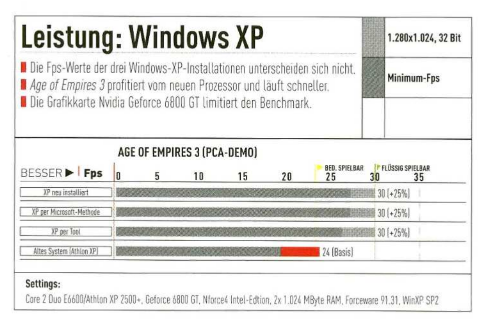
IDE
Integrated Drive Electronics. Schnittstelle im Computer zwischen Chipsatz und Laufwerken.

HAL
Hardware Abstraction Layer. Schnittstelle zwischen Betriebssystem und Hardware des Rechners.

CHIPSATZ
Steuerlogik auf der Platine, die Komponenten wie IDE-Controller oder PCI-Bus verwaltet.

KNOWLEDGE BASE
Wissensdatenbank, zum Beispiel von Microsoft. Probleme und deren Lösung sind per Suchanfrage schnell zu finden.





Controller den Windows-XP-Start behindern.

FEINARBEITEN

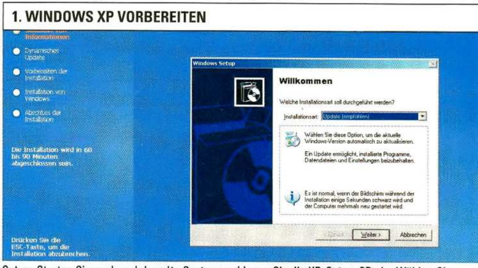
Das System läuft zwar, trotzdem sind noch die Reste der alten Treiber aus dem System zu entfernen. Bei einer Platine mit Nvidia-Chipsatz gehen Sie wie folgt vor: Klicken Sie auf „Start" – „Einstellungen" – „Systemsteuerung" – „Software" und suchen Sie nach dem Eintrag „Nvidia Drivers". Betätigen Sie die Schaltfläche „Ändern/Entfernen" und wählen Sie im nun folgenden Dialog „Alle Nvidia Treiber, außer Display, entfernen". Nach einem Neustart des Rechners können Sie nun die neuen Chipsatztreiber installieren. Diese Treiber finden Sie normalerweise auf der Homepage des jeweiligen Hauptplatinen-Herstellers oder der mitgelieferten Treiber-CD.

FAZIT: LEISTUNGSVERGLEICH

Eine reine Neuinstallation von Windows dauert 30 bis 45 Minuten – das anschließende Konfigurieren der persönlichen Einstellungen kann Stunden in Anspruch nehmen. Die Microsoft-Methode mithilfe der Update-Funktion benötigt ungefähr 30 Minuten und der Einsatz des speziellen Hilfsprogramms kostet fast gar keine Extrazeit. Bei unserem Beispielwechsel von einer Nforce2- auf eine Hauptplatine mit Intel-P965-Chipsatz funktionierten beide Methoden fehlerfrei. Sollte bei Ihnen Windows nicht mehr starten, können Sie versuchen, Windows zu reparieren. Sie legen dazu von der Setup-CD los, drücken anschließend die Taste „Eingabe" und nehmen mit „F8" die Bedingungen von Microsoft an. Sobald Windows XP die defekte Installation entdeckt, bietet das Betriebssystem Ihnen die automatische Reparatur an. Drücken Sie die Taste „R", um die Instandsetzung zu starten. Zum Leistungsvergleich haben wir Windows XP neu installiert und tatsächlich ist das aktuelle Betriebssystem am leistungsstärksten: *Battlefield 2* startet mit 53 Sekunden sehr schnell, dahinter liegt mit 55 Sekunden die Microsoft-Methode. Erst dann kommt das fast unveränderte Windows (Tool-Methode), *Battlefield 2* benötigt hier 58 Sekunden. Die Microsoft-Variante ist wie eine Frischzellenkur, die alle Dateien neu ins System kopiert. Im Benchmark *Age of Empires 3* liegen die drei Windows-Versionen auf gleichem Leistungsniveau. Marco Albert

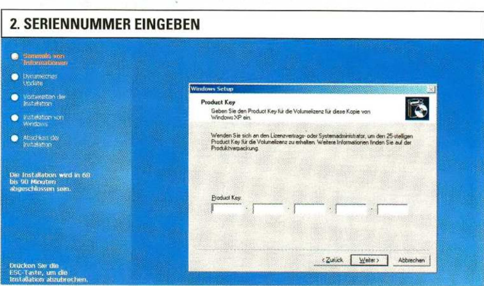
Windows XP und der Platinen-Wechsel

1. WINDOWS XP VORBEREITEN



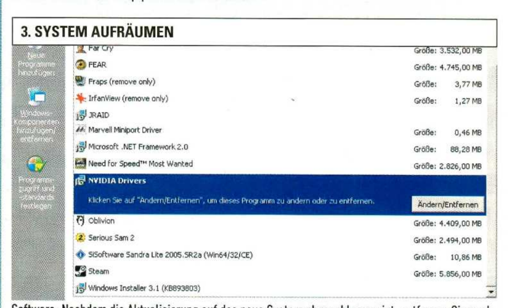
Setup: Starten Sie noch mal das alte System und legen Sie die XP-Setup-CD ein. Wählen Sie anschließend die Option „Update ..." aus.

2. SERIENNUMMER EINGEBEN



Setup: Geben Sie nun die Seriennummer ein und schalten Sie den Rechner vor dem Neustart ab. Jetzt können Sie die Hauptplatine in Ruhe wechseln.

3. SYSTEM AUFRÄUMEN



Software: Nachdem die Aktualisierung auf das neue System abgeschlossen ist, entfernen Sie noch die alten Treiber aus der Windows-Installation.

4. NVIDIA-TREIBER DEINSTALLIEREN



Deinstallation: Haben Sie zuvor eine Hauptplatine mit Nvidia-Chipsatz genutzt, wählen Sie die Option „Alle Nvidia Treiber, außer Display, entfernen". So beseitigen Sie die nicht mehr genutzten Treiber.

Das sind geile Teile!

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ob Grafikkarte, Hauptplatine oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!

GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus *Call of Duty 2* und *Quake 4*   ** Abgewertet

AGP-KARTEN



	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)* 1.024 x 768	Fps (4x AA/8:1 AF)* 1.280 x 1.024	Wertung
Gainward Bliss 7800 GS+	ca. € 320,-	Geforce 7900 GT	512 DDR3 (1,4 ns)	450/625 MHz	0,9 Sone	76,2 Fps	44,5 Fps	2,01
Gainward Bliss 7800 GS	ca. € 380,-	Geforce 7800 GS	512 DDR3 (1,4 ns)	425/625 MHz	0,4 Sone	74,9 Fps	39,3 Fps	2,09
Leadtek Winfast A7600 GT TDH	ca. € 180,-	Geforce 7600 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	560/700 MHz	1,2 Sone	70,5 Fps	33,9 Fps	2,24
MSI NX7800 GS-TD256	ca. € 260,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 (1,4 ns)	375/600 MHz	2,9 Sone	70,2 Fps	33,4 Fps	2,27
Leadtek Winfast A7600 GS TDH	ca. € 110,-	Geforce 7600 GS	256 DDR2 (2,5 ns)	400/400 MHz	1,3 Sone	43,7 Fps	18,6 Fps	2,62
HIS X1600 Pro IceQ AGP	ca. € 110,-	Radeon X1600 Pro	256 DDR2 (3,5 ns)	500/396 MHz	2 Sone	38,1 Fps	14,5 Fps	2,99
Leadtek Winfast A6600GT TDH	ca. € 110,-	Geforce 6600 GT	128 DDR (2 ns)	500/450 MHz	1,2 Sone	49,5 Fps	15,6 Fps	2,99**

PCI-EXPRESS-KARTEN



	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)* 1.280 x 1.024	Fps (4x AA/8:1 AF)* 1.280 x 1.024	Wertung
Asus EN7950GX2	ca. € 510,-	Geforce 7950 GX2	1.024 DDR3 (1,4 ns)	500/600 MHz	3,2 Sone	88 Fps	83,8 Fps	1,48
Leadtek PX7900 GTX TDH Extreme	ca. € 480,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 (1,1 ns)	675/830 MHz	0,7 Sone	82,5 Fps	53,4 Fps	1,61
Sapphire Toxic X1900 XTX	ca. € 540,-	Radeon X1900 XTX	512 DDR3 (1,1 ns)	648/774 MHz	2,3 Sone	87,6 Fps	56,1 Fps	1,63
MSI NX7900GTX-T2D512E	ca. € 440,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 (1,1 ns)	650/800 MHz	0,7 Sone	82 Fps	53,1 Fps	1,66
Gainward Bliss 7900 GTX PCX	ca. € 450,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 (1,1 ns)	650/800 MHz	0,7 Sone	82 Fps	53,1 Fps	1,67
Asus EAX1900XTX	ca. € 450,-	Radeon X1900 XTX	512 DDR3 (1,1 ns)	648/774 MHz	4 Sone	87,6 Fps	56,1 Fps	1,68
Club 3D Radeon X1900 XTX	ca. € 470,-	Radeon X1900 XTX	512 DDR3 (1,1 ns)	648/774 MHz	3 Sone	87,6 Fps	56,1 Fps	1,69
Sapphire Radeon X1900 XT	ca. € 330,-	Radeon X1900 XT	512 DDR3 (1,1 ns)	621/720 MHz	4,1 Sone	86,5 Fps	53,8 Fps	1,83
MSI RX1800XT-VT2D512E	ca. € 400,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 (1,2 ns)	621/747 MHz	2,8 Sone	77,7 Fps	50,9 Fps	1,84
Sapphire Radeon X1800 XT/256	ca. € 250,-	Radeon X1800 XT	256 DDR3 (1,2 ns)	621/747 MHz	3 Sone	77 Fps	49,7 Fps	1,94
Leadtek PX7900GT TDH	ca. € 260,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	450/660 MHz	0,6 Sone	76,5 Fps	41,5 Fps	1,94
MSI NX7900GT-VT2D256E-HD	ca. € 280,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	500/765 MHz	2,4 Sone	77,2 Fps	45,7 Fps	1,96
Xfx GF 7900 GT 520M VIVO	ca. € 280,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	520/750 MHz	3,9 Sone	77,2 Fps	46,5 Fps	2,00
Ati All-in-Wonder X1900	ca. € 410,-	Radeon X1900 AiW	256 DDR3 (1,4 ns)	500/480 MHz	2,1 Sone	82,7 Fps	41,1 Fps	2,00
Asus EN7900GT TOP	ca. € 260,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	520/720 MHz	2,4 Sone	79,4 Fps	45,9 Fps	2,03
Leadtek Winfast PX7800GTX TDH	ca. € 450,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 (1,6 ns)	430/600 MHz	1,4 Sone	75,5 Fps	40,6 Fps	2,04**
Gainward Bliss 7900 GT PCX GS	ca. € 310,-	Geforce 7900 GT	512 DDR3 (1,4 ns)	550/700 MHz	4 Sone	80,5 Fps	46,5 Fps	2,11
MSI NX7900GT-VT2D256EZ	ca. € 260,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	450/660 MHz	Passiv	76,5 Fps	41,5 Fps	2,11
Sapphire Radeon X1900 GT	ca. € 280,-	Radeon X1900 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	574/594 MHz	2,6 Sone	76,5 Fps	38,3 Fps	2,18
HIS Radeon X1800 GTO IceQ3	ca. € 210,-	Radeon X1800 GTO	256 DDR3 (2 ns)	520/495 MHz	0,8 Sone	71,8 Fps	33,7 Fps	2,18
Asus EN7600GT Silent	ca. € 180,-	Geforce 7600 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	560/700 MHz	Passiv	68,5 Fps	33 Fps	2,23
MSI RX1800 XL-VT2D256E	ca. € 370,-	Radeon X1800 XL	256 DDR3 (1,4 ns)	500/495 MHz	4,6 Sone	71,4 Fps	38,3 Fps	2,23**
Sapphire Radeon X1800 XL	ca. € 330,-	Radeon X1800 XL	256 DDR3 (1,4 ns)	500/495 MHz	4,5 Sone	71,4 Fps	38,3 Fps	2,27**
Sapphire Radeon X1800 GTO	ca. € 190,-	Radeon X1800 GTO	256 DDR3 (2 ns)	500/495 MHz	4,5 Sone	70,5 Fps	32,5 Fps	2,28
Tul Powercolor X1900 GT	ca. € 240,-	Radeon X1900 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	574/594 MHz	3,1 Sone	76,5 Fps	38,3 Fps	2,29
Tul Powercolor X1800 GTO	ca. € 180,-	Radeon X1800 GTO	256 DDR3 (2 ns)	500/495 MHz	4,2 Sone	70,5 Fps	32,5 Fps	2,34
MSI NX7600GT-T2D256E	ca. € 160,-	Geforce 7600 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	560/700 MHz	4 Sone	68,5 Fps	33 Fps	2,34

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

17 ZOLL



	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Samsung Syncmaster 730BF	ca. € 220,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 250 cd/m2	-	1,82
Asus PM17TU	ca. € 250,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 410 cd/m2	-	1,87
Eizo Flexscan M1700	ca. € 290,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	25 bis 260 cd/m2	Lautsprecher	1,92
Benq FP71V	ca. € 220,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 280 cd/m2	Lautsprecher	1,92
Viewsonic VX724	ca. € 220,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 290 cd/m2	-	1,95
Hyundai Imagequest Q70U	ca. € 250,-	D-Sub, DVI-D	18 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	120 bis 280 cd/m2	Lautsprecher, USB-Hub	1,95
Acer AL1751bs	ca. € 220,-	D-Sub, DVI-D	17 ms	Sehr gut	Sehr gut	120 bis 300 cd/m2	-	1,97
Philips 170X6	ca. € 200,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut	38 bis 210 cd/m2	USB-Hub, Lautsprecher	2,02
Iiyama Prolite E431S	ca. € 220,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	120 bis 290 cd/m2	Lautsprecher	2,09
Maxdata Belinea 101730	ca. € 200,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 250 cd/m2	Lautsprecher	2,12

19 ZOLL



	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Benq FP93GX	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	35 bis 260 cd/m2	-	1,71
Samsung Syncmaster 960BF	ca. € 330,-	DVI-I	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 260 cd/m2	Software-OSD	1,76
Eizo Flexscan M1950	ca. € 700,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Sehr gut	25 bis 225 cd/m2	USB-Hub, Lichtsensor	1,79
Viewsonic VX922	ca. € 320,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m2	-	1,80
Acer AL1951Cs	ca. € 350,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 400 cd/m2	Lautsprecher	1,82
Samsung Syncmaster 930BF	ca. € 280,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 250 cd/m2	Magicbright	1,86
Benq FP91GX	ca. € 240,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	40 bis 250 cd/m2	-	1,86
Viewsonic VX924	ca. € 320,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	65 bis 190 cd/m2	-	1,90
Maxdata Belinea 10 19 27	ca. € 260,-	D-Sub, DVI-D	17 ms	Sehr gut	Gut	60 bis 240 cd/m2	Lautsprecher	1,91
Viewsonic VP930	ca. € 380,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	60 bis 245 cd/m2	-	1,92
LG L1932P	ca. € 350,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 260 cd/m2	-	1,94
Hyundai Imagequest L90D+	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	60 bis 210 cd/m2	-	2,07
Samsung Syncmaster 940B	ca. € 290,-	D-Sub, DVI-D	28 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 300 cd/m2	Pivot	2,07

20 BIS 24 ZOLL



	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Eizo Flexscan S2410W (24 Zoll)	ca. € 1.400,-	2x DVI-I	18 ms	Sehr gut	Sehr gut	75 bis 370 cd/m2	USB-Hub	1,68
Samsung Syncmaster 244T (24 Zoll)	ca. € 1.100,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	22 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 350 cd/m2	USB-Hub	1,86
Viewsonic VX2025wm (20 Zoll)	ca. € 400,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	35 bis 300 cd/m2	-	1,88
FSC Scenicview P24-1W (24 Zoll)	ca. € 1.300,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	21 ms	Sehr gut	Gut	85 bis 430 cd/m2	USB-Hub	1,92
Dell Ultrasharp 2407WFP (24 Zoll)	ca. € 1.200,-	DVI-D, S-Video	23 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 430 cd/m2	9-in-1-Kartenleser, USB-Hub	1,94
Acer AL2423W (24 Zoll)	ca. € 1.000,-	D-Sub, DVI-D	19 ms	Sehr gut	Gut	150 bis 400 cd/m2	Lautsprecher	2,01

HAUPTPLATINEN

* Abgewertet, alte Testmethoden

SOCKEL 775 - CORE 2 DUO, CORE 2 DUO EXTREME

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Gigabyte 965P-DQ6	ca. € 200,-	P965	F2/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firew., Dual-BIOS	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
Asus P5W DH Deluxe	ca. € 200,-	975X	0701/1.02G	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firew., Wifi, Fernb.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,44
Asus P5B Deluxe Wifi	ca. € 190,-	P965	0302/1.03G	-	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 3x Firew., Wifi, Mikro	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,47
MSI 975X Platinum Pow. Ed.	ca. € 180,-	975X	7.1B4/2.1	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	5x SATA, 3x Firewire	Befriedigend	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,57
Gigabyte 965P-DS3	ca. € 130,-	P965	F3/1.0	-	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 Mbit/s	6x SATA	Gut	Passiv	DDR2-1.000 probl.	Bestanden	1,65
Foxconn P9657AA	ca. € 120,-	P965	638F1P23/-	-	3	x16 (1), 4 (1), x1 (1)	1.000 MBit/s	5x SATA	Befriedigend	Passiv	DDR2-1.000 probl.	Bestanden	1,76
MSI P965 Neo-F	ca. € 95,-	P965	1.3/1.1	-	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	5x SATA	Ausreichend	Passiv	DDR2-1.000 probl.	Bestanden	2,01
Asrock ConroeXfire-eSATA2	ca. € 75,-	945P	1.20/2.01	-	3	x16 (2), x1 (1)	1.000 MBit/s	4x SATA, 1x Firewire	Mangelhaft	Passiv	Best. (DDR2-667)	Bestanden	2,04
Asrock 775i65G R2.0	ca. € 40,-	865G	2.5/2.03	1	3	-	100 MBit/s	2x SATA	Mangelhaft	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,45



SOCKEL AM2 - SEMPRON, ATHLON 64, ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M2N32-SLI Deluxe WiFi	ca. € 170,-	Nforce 590 SLI	0504/1.03G	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,41
Abit KN9 SLI	ca. € 130,-	Nforce 570 SLI	1.2/1.00	-	2	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, Mauspad	Befriedigend	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,57
Asus Crosshair	ca. € 210,-	Nforce 590 SLI	0121/1.04G	-	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, LCD Post	Gut	Heatpipe	Probleme mit 1T	Bestanden	1,61
Foxconn C51XEM2AA	ca. € 190,-	Nforce 590 SLI	612W1P20/-	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 3x Firew., Diag-LEDs	Befriedigend	Lüfter (0,7 Sone)	Probleme mit 1T	Bestanden	1,69
MSI K9N SLI Platinum	ca. € 120,-	Nforce 570 SLI	1.1/1.0	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire	Befriedigend	Passiv	Probleme mit 1T	Bestanden	1,69
Asrock AM2XLI-eSATA2	ca. € 60,-	M1697	1.20/1.03	-	3	x16 (2), x1 (2)	100 MBit/s	4x SATA, SLI-Brücke	Ausreichend	Passiv	Probleme mit 1T	Bestanden	1,96



SOCKEL 939 - ATHLON 64, ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2, OPTERON

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus A8N32-SLI Deluxe	ca. € 140,-	Nforce4 SLIx16	0703/1.01	–	3	x16 (2), x4 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus A8R32-MVP Deluxe	ca. € 140,-	RD580	0305/1.02G	-	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,50
Asus A8N-SLI Premium	ca. € 110,-	Nforce4 SLI	1009/1.02	–	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,51
Asus A8N-SLI Deluxe	ca. € 120,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	–	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, Firewire	–	Bestanden	–	1,60*
DFI Lanparty UT NF4 Ultra-D	ca. € 110,-	Nforce4 Ultra	NF4LD406/R.AE1	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,62
Gigabyte K8NF-9 (Rev. 1.1)	ca. € 75,-	Nforce4	F11/1.1	–	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,63
Abit KN8 SLI	ca. € 90,-	Nforce4 SLI	1.4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Asus A8N-SLI SE	ca. € 75,-	Nforce4 SLI	0502/1.01	-	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
EVGA NF41-AX	ca. € 95,-	Nforce4 SLI	E05/2.3	-	3	x16 (3), x1 (1)	1.000 MBit/s	4x SATA, Diagnose-LEDs	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Asus A8N-SLI	ca. € 95,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	–	3	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	–	Bestanden	–	1,68*
MSI K8N Diamond Plus L.E.	ca. € 140	Nforce4 SLIx16	1.12/1.0	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Audigy 2, Heatpipe mit Lüft.	Gut	Bestanden	Bestanden	1,71
Epox 9NPA+ Ultra	ca. € 90,-	Nforce4 Ultra	22.03.05/1.0	–	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire	–	Bestanden	–	1,73*
Gigabyte K8N Pro-SLI	ca. € 90,-	Nforce4 SLI	F4/1.0	–	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA, Firewire, Dual-BIOS	–	Bestanden	–	1,77*
DFI LP UT RDX200 CF-DR	ca. € 140,-	RD480	A11/A03	–	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, Firewire, Diag.-LED	Befriedigend	Bestanden	Bestanden	1,79
Elitegroup KN1 Extreme	ca. € 85,-	Nforce4 Ultra	1.0c/1.0	–	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, Firewire	–	Bestanden	–	1,85*

SOCKEL 775 - PENTIUM 4, PENTIUM 4 EE, PENTIUM D, PENTIUM EE (KEIN CORE 2 DUO)

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus P5N32-SLI Deluxe	ca. € 180,-	Nforce4 SLIx16	0202/1.01	–	2	x16 (2), x4 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,56
Gigabyte 8N-SLI Pro	ca. € 95,-	Nforce4 SLI IE	F1/1.0	–	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Dual-BIOS	–	Bestanden	–	1,98*
Asus P5LD2 Deluxe Wifi-TV	ca. € 220,-	945P	0306/1.02	–	3	x16 (2), x1 (1)	1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Wi-Fi-TV-Karte	–	Teilbestanden	–	2,04*
MSI 865PE Neo3-F	ca. € 80,-	865PE	5.20/3	1	5	–	1.000 MBit/s	2x SATA	–	Bestanden	–	2,10*
Abit AL8	ca. € 140,-	945P	1.2/1.0	–	2	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID)	–	Bestanden	–	2,31*
MSI 915P Combo	ca. € 65,-	915P	1.6/1.0	–	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID)	–	Bestanden	–	2,38*
Gigabyte 8I945P Pro	ca. € 130,-	945P	F5/1.0	–	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, NB-Lüfter	–	Teilbestanden	–	2,45*

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR400, 2,6 Volt	Wertung
Crucial Ballistix BL2KIT6464Z402	ca. € 110,-	2x 512 MByte, DDR400	280 MHz DDR, 2,8 Volt	2-2-2-6	1,5-2-2-5	1,51
Corsair TWINX1024-3200XL	ca. € 220,-	2x 512 MByte, DDR400	270 MHz DDR, 3,2 Volt	2-2-2-5	1,5-2-2-5	1,54
Crucial Ballistix Tracer BL2KIT6464L505	ca. € 110,-	2x 512 MByte, DDR500	280 MHz DDR, 2,8 Volt	2,5-4-4-8	1,5-2-2-5	1,62
Corsair TWINX1024-3500LLPRO Single-sided	ca. € 170,-	2x 512 MByte, DDR433	280 MHz DDR, 3 Volt	2-3-2-6	2-3-2-6	1,65
OCZ OCZ4002048ELGEGXT-K	ca. € 220,-	2x 1.024 MByte, DDR400	240 MHz DDR, 2,8 Volt	2-3-3-8	2-3-3-6	1,80
Corsair TWINX2048-4400PRO	ca. € 300,-	2x 1.024 MByte, DDR550	270 MHz DDR, 3 Volt	3-3-3-8	2-3-3-6	1,85
G.Skill F1-4000USU2-2GBHZ	ca. € 200,-	2x 1.024 MByte, DDR500	260 MHz DDR, 2,8 Volt	3-4-4-8	2,5-3-3-7	1,94

DDR2-RAM

	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR2-667/800	Wertung
G.Skill F2-8500PHU2-2GBHZ	ca. € 500,-	2x 1.024 MByte, DDR2-1066	580 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-5	3-3-3-5, 2T	1,56
Corsair TWIN2X2048-6400C4	ca. € 260,-	2x 1.024 MByte, DDR2-800	590 MHz DDR, 2,4 Volt	4-4-4-12	4-4-4-12, 1T	1,59
OCZ OCZ2P10002G-K	ca. € 440,-	2x 1.024 MByte, DDR2-1000	580 MHz DDR, 2,4 Volt	5-5-5-15	4-4-4-12, 1T	1,67
Super Talent T800UX2GC4	ca. € 280,-	2x 1.024 MByte, DDR2-800	560 MHz DDR, 2,2 Volt	4-4-3-8	4-4-3-8, 2T	1,77
Mushkin EM2-6400 996527	ca. € 180,-	2x 1.024 MByte, DDR2-800	540 MHz DDR, 2,2 Volt	5-5-5-12	5-5-5-12, 1T	1,86

PROZESSOR-KÜHLER

* Die Prozessoren der Athlon-64- und Athlon-FX-Serie haben laut AMD eine identische Leistungsaufnahme (TDP, Thermal Design Power).

Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Sockel	Lautheit (12 V/7 V)	Temperatur (12 V/7 V)	Geeignet bis ...*	Wertung
Thermalright Noisebudget 92-100W	www.noisemagic.de	ca. € 50,-	754, 939, 940	0,5/0,3 Sone	52/60 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,49
Thermalright Noisemagic XP-120	www.pc-world.de	ca. € 85,-	754, 939, 940, 478	1,4/0,6 Sone	52/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,55
Thermalright Noisem. SI-120 NMT FGL	www.pc-world.de	ca. € 85,-	754, 939, 940, 478	0,8/0,4 Sone	51/59 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,56
Thermaltake Big Typhoon	www.thermaltake.de	ca. € 30,-	A, 754, 939, 940, 478, 775	1/0,5 Sone	53/63 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,57
Thermalright XP-90C	www.hardware-rogge.de	ca. € 45,-	478, 775, 754, 939, 940	0,7/0,5 Sone	52/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,57
Aerocool GT-1000	www.pc-icebox.de	ca. € 35,-	478, 775, 754, 939, 940, A	1/0,8 Sone	51/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,60
EKL V8	www.ekl-ag.de	ca. € 35,-	478, 775, 754, 939, 940	1,5/0,6 Sone	54/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,63
Zalman CNPS7700-Cu	www.pc-cooling.de	ca. € 35,-	478, 775, 754, 939, 940, A	1,8/0,8 Sone	50/53 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,64
Scythe Katana	www.caseking.de	ca. € 20,-	A, 754, 939, 940, 478, 775	1/0,4 Sone	51/66 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,65

VGA-KÜHLER

Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Lüfter	Lautheit (12 V)	Temperatur 3D (Chip)	Ideal für ...	Wertung
Zalman VF900-Cu	www.zalman.co.kr	ca. € 30,-	Ja (75 mm)	0,5 Sone	47 Grad Celsius (Geforce 7900 GT)	GF6/7 und Radeon-Serie	1,80
Zalman VF700-Cu LED	www.zalman.co.kr	ca. € 25,-	Ja (75 mm)	0,5 Sone	68 Grad Celsius (Geforce 6800 GT)	GF6/7 und Radeon-Serie	1,87
Zalman VF700-AlCu	www.zalman.co.kr	ca. € 20,-	Ja (75 mm)	0,5 Sone	71 Grad Celsius (Geforce 6800 GT)	GF6/7 und Radeon-Serie	1,88
Arctic Cooling Ati Silencer 5	www.arctic-cooling.com	ca. € 15,-	Ja (75 mm)	1 Sone	60 Grad Celsius (Radeon X850 XT)	X800/X850-Serie	1,88
Arctic Cooling Accelero X1	www.arctic-cooling.de	ca. € 15,-	Ja (60 mm)	0,8 Sone	60 Grad Celsius (Geforce 7800 GT)	6800- und 7800-Serie	1,95

NETZTEILE



* Gemessen im 3D-Betrieb (3DMark03)

	Anbieter (u. a.)	Preis	Gesamtleistung	+3,3 V/+5 V/+12 V	Lautheit (Win/3D)	Temperatur (3D)*	Wertung
Noise Magic Liberty ELT400AWT	www.pc-world.de	ca. € 110,-	400 Watt	28/35/20 (1), 20 (2) A	0,3/0,9 Sone	44 Grad Celsius	1,84
Enermax Liberty ELT500AWT	www.enermax.de	ca. € 75,-	500 Watt	28/30/22 (1), 22 (2) A	0,6/3,7 Sone	41 Grad Celsius	1,90
Antec Neo HE 550	www.antec.com	ca. € 90,-	550 Watt	24/20/18 (1), 18 (2), 18 (3) A	0,5/3,7 Sone	34 Grad Celsius	1,92
Be quiet! BQT P6-430-W Pro	www.be-quiet.de	ca. € 75,-	430 Watt	28/35/20 (1), 20 (2) A	0,5/0,9 Sone	44 Grad Celsius	1,96
Seasonic SS-500HT Active PFC F3	www.seasonic.com	ca. € 80,-	500 Watt	30/30/17 (1), 16 (2) A	0,7/1,3 Sone	47 Grad Celsius	2,00

GEHÄUSE

* Testsystem: Athlon 64 3400+, Aopen AK86-L, MSI Geforce FX 5950 Ultra, Tagan TG380-U01, Thermaltake Silent Boost K8



	Preis	Montageplätze	Lüfterplätze	Gewicht	Temp. Prozessor/VGA/Gehäuse*	Lautstärke in dB(A) und Sone	Wertung
Silverstone TJ07	ca. € 290,-	7 (5,25 Zoll), 6 (3,5 Zoll)	2x 92 mm, 4x 120 mm	Normal (13 Kilo)	42/89/37 Grad Celsius	38 dB(A), 2,7 Sone	1,83
Cooler Master Stacker 830	ca. € 200,-	6 (5,25 Zoll), 4 (3,5 Zoll)	3x 120 mm, 4x 140 mm	Normal (15 Kilo)	44/89/41 Grad Celsius	32 dB(A), 1,2 Sone	1,97
Thermaltake Tai-Chi	ca. € 240,-	6 (5,25 Zoll), 4 (3,5 Zoll)	2x 120 mm	Schwer (20 Kilo)	43/88/41 Grad Celsius	34 dB(A), 1,7 Sone	1,99
Antec P150	ca. € 115,-	3 (5,25 Zoll), 5 (3,5 Zoll)	1x 120 mm, 2x 92 mm	Normal (12 Kilo)	47/87/48 Grad Celsius	30 dB(A), 1 Sone	2,16
Aerocool Aeroengine II	ca. € 65,-	4 (5,25 Zoll), 7 (3,5 Zoll)	3x 120 mm, 1x 140 mm	Leicht (7 Kilo)	43/88/43 Grad Celsius	37 dB(A), 2,2 Sone	2,26

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Schnittstelle	Größe	U/Min.	Lautheit (max.)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/Transfer Schreiben*	Wertung
WD WDC WD1500ADFD-00NLR0	ca. € 230,-	SATA I	143,1 GByte	10.000	1 Sone / 4,1 Sone	8,2 ms	16 MByte	78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s	1,84
Seagate ST3750640AS	ca. € 350,-	SATA II	750 GByte	7.200	0,9 Sone / 2 Sone	13,3 ms	16 MByte	65,5 MByte/s / 57,6 MByte/s	1,85
WD WDC WD1500AHFD-00RAR0	ca. € 250,-	SATA I	143,1 GByte	10.000	1,2 Sone / 4,5 Sone	8,4 ms	16 MByte	78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s	1,86
Samsung HD400LJ	ca. € 130,-	SATA II	381,6 GByte	7.200	0,8 Sone / 2,4 Sone	15,5 ms	8 MByte	64,3 MByte/s / 62,5 MByte/s	1,92
Samsung SP2504C	ca. € 65,-	SATA II	238,5 GByte	7.200	0,6 Sone / 1,9 Sone	14,2 ms	8 MByte	60,6 MByte/s / 58,2 MByte/s	1,98

DVD-BRENNER

* Zeitdauer zum Auslesen einer präparierten Fehler-DVD

	Preis	Schnittstelle	Lautstärkeentwicklung	DVD+R/+RW/DVD-R/-RW/+R DL	Brenndauer DVD+R	Brenndauer DVD-R	Fehlerkorrektur*	Wertung
Plextor PX-760A	ca. € 75,-	IDE	2,9 Sone / 40 dB(A)	18x/8x/18x/6x/10x/6x	5:38 Minuten	5:44 Minuten	4:52 Minuten	1,72
Samsung SH-W163A	ca. € 40,-	SATA	2,3 Sone / 38 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:38 Minuten	5:46 Minuten	4:44 Minuten	1,76
Benq DW1655	ca. € 40,-	IDE	3,5 Sone / 43 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:54 Minuten	6:07 Minuten	4:45 Minuten	1,94
Lite-On SHM-165P6S	ca. € 40,-	IDE	3,3 Sone / 42 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	6:06 Minuten	6:15 Minuten	4:45 Minuten	2,00
Philips DVDR1660K	ca. € 40,-	IDE	4 Sone / 43 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	6:08 Minuten	6:22 Minuten	4:45 Minuten	2,02

STEREOSYSTEME



	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Teufel Concept C 2.1 USB	ca. € 120,-	2+1	130 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,50
Logitech Z-2300	ca. € 110,-	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Creative Gigaworks T20	ca. € 80,-	2	24 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,87
Speed-Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 40,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90
Creative I-Trigue L3800	ca. € 120,-	2+1	48 Watt	Einfach	Gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,93

MEHRKANALSYSTEME



	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Decoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	ca. € 270,-	5+1	505 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,30
Creative Gigaworks S750	ca. € 390,-	7+1	700 Watt	–	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Logitech Z-5450 Wireless	ca. € 250,-	5+1	315 Watt	Integriert	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,64
Creative Gigaworks G500	ca. € 140,-	5+1	310 Watt	–	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66
Teufel Concept G THX 7.1	ca. € 300,-	7+1	680 Watt	–	Gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66

SOUNDKARTEN





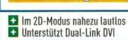
	Preis	Soundchip	Ausgänge	Prozessor-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 95,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Creative SB Audigy 2 ZS	ca. € 80,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,54
Terratec Aureon 7.1 Universe	ca. € 140,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,70
Hercules Fortissimo IV	ca. € 40,-	ICE 1724 Envy 24HT	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	1,86
Terratec Aureon 7.1 Space	ca. € 80,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	2,32

LABORBERICHT

Sapphire X1650 Pro



HERSTELLER Sapphire
PREIS ca.€ 110,-
WEBSEITE www.sapphiretech.de
PREIS/LEISTUNG Gut
GESAMT 2,86



+ Im 2D-Modus nahezu lautlos
+ Unterstützt Dual-Link DVI
- Kein Übertakten möglich
- Hohe Grafikchip-Temperatur

Die Mittelklasse-Grafikkarte ist im 2D-Modus mit 0,2 Sone nahezu lautlos, bei 3D-Anwendungen bringt sie es auf 1,6 Sone, womit sich der Lärm in Grenzen hält. Bei Spielen erreicht der Grafikchip relativ warme 86 Grad Celsius. In unserem Test funktionierte der 3D-Beschleuniger mit dem offiziellem Catalyst 6.8 nicht, hier ist der Käufer auf den Treiber des Grafikkartenherstellers angewiesen. Für aktuelle Spiele ist die 3D-Leistung zu schwach. Fazit: Die X1650 Pro eignet sich für Gelegenheitsspieler, die kein Vermögen investieren wollen. (jh)

Aten KVM Switch

HERSTELLER Aten
PREIS ca.€ 45,-
WEBSEITE www.aten.com
PREIS/LEISTUNG Gut
GESAMT 2,28



+ Sehr leichte Montage
+ Keine Software nötig
- Funktioniert nur mit MS-Maus
- Kein manueller Schalter am Gerät

Mithilfe des Aten KVM Switch bedienen Sie zwei Computer mit einer Tastatur (PS/2), einem Monitor (D-Sub) und einer Maus (PS/2). Zusätzlich können Sie noch Lautsprecher und Mikrofon anschließen. Alle notwendigen Kabel sind im Lieferumfang enthalten. Erfahrene Benutzer können das Gerät ohne Anleitung anklemmen. Eine Kontrollleuchte am KVM Switch zeigt an, welchen PC Sie gerade verwenden. Zwischen den beiden PC wechseln Sie mit Tastenkombinationen, am Gerät ist kein manueller Umschalter vorhanden. (jh)

Kingston KHX8500D2K2/1G

HERSTELLER Kingston
PREIS ca.€ 240,-
WEBSEITE www.valueram.com
PREIS/LEISTUNG Ausreichend
GESAMT 1,75

+ Niedrige Latenzen
+ Bis DDR2-1066 möglich
- Probleme mit Asus-Platine
- Hoher Preis

Wem ein Gigabyte Arbeitsspeicher langen, ist mit dem neuen Speicher-Zwilling von Kingston zufrieden. Die Stärke der zwei DDR-800-Module sind eindeutig die niedrigen Latenzen: Mit 3-3-3-5 bei einer Command-Rate von 2T brauchen sich die 512-MByte-Riegel nicht verstecken. Auf unserer Test-Platine (Foxconn C51XEM2AA) lief das Duo sogar im DDR2-1066-Modus mit 5-5-5-15 und 2,2 Volt. Die Command-Rate 1T war in keinem Modus möglich. Des Weiteren hatten wir beim Test Probleme mit der Asus-Platine M2N32-SLI. (jh)

KOPFHÖRER/HEADSETS

	Preis	Kabellänge	Gewicht	Tragekomfort	Hörtest Hochtonbereich	Hörtest Tieftonbereich	Wertung
Sennheiser PC160	ca. € 70,-	3 Meter	186 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,53
Speed-Link Medusa 5.1 Headset Progamer	ca. € 60,-	4 Meter	360 Gramm	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,59
Raptor-Gaming H1	ca. € 85,-	3,5 Meter	234 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,65
Plantronics Audio 350	ca. € 45,-	2,9 Meter	160 Gramm	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,74
Sharkoon Gamer Headset GHS1	ca. € 20,-	2,5 Meter	200 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,84
Hama HS-510	ca. € 30,-	2,1 Meter	310 Gramm	Befriedigend	Gut	Gut	2,10



MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Logitech G7	ca. € 60,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	400/800/2.000 dpi	130 Gramm	Ja	Ja	1,62
Logitech MX 518	ca. € 35,-	8 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	400/800/1.600 dpi	108 Gramm	Ja	Nein	1,65
Razer Copperhead	ca. € 50,-	7 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	2.000 dpi	90 Gramm	Ja	Nein	1,70
Logitech MX 610	ca. € 40,-	10 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	140 Gramm	Ja	Ja	1,71
Razer Krait	ca. € 35,-	3 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	1.600 dpi	80 Gramm	Ja	Nein	1,73
Logitech LX 7	ca. € 25,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	1.000 dpi	130 Gramm	Ja	Ja	1,77
Logitech MX 1000	ca. € 40,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	170 Gramm	Ja	Ja	1,78
Razer Diamondback	ca. € 40,-	7 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	1.600 dpi	90 Gramm	Ja	Nein	1,78
Raptor Gaming M2	ca. € 25,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	400-2.400 dpi	90-110 Gramm	Ja	Nein	1,78
Logitech G5	ca. € 50,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	400/800/2.000 dpi	126-158 Gramm	Ja	Nein	1,83
Logitech MX400	ca. € 30,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	100 Gramm	Ja	Nein	1,86
Genius Navigator 5000	ca. € 25,-	6 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	800 dpi	130 Gramm	Ja	Ja	2,03
General Keys RF Laser Mouse	ca. € 30,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	1.600 dpi	160 Gramm	Eingeschränkt	Ja	2,40
Logitech Cordless Pilot	ca. € 15,-	3 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	800 dpi	120 Gramm	Eingeschränkt	Ja	2,54
Trust MI-7500X	ca. € 25,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	140 Gramm	Eingeschränkt	Ja	2,56
Typhoon Office Laser Mouse	ca. € 20,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	150 Gramm	Eingeschränkt	Ja	2,58



TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Format	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15	ca. € 60,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,53
Microsoft Digital Media Pro Keyboard	ca. € 25,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	23 + Zoomregler	Vorhanden	Eingeschränkt	1,86
Raptor-Gaming K2	ca. € 50,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	8	Vorhanden	Ja	1,91
Genius Ergomedia 700	ca. € 25,-	Gut	Full-Size/flach	USB, PS/2	33 + Scrollrad	Vorhanden	Ja	1,95
Logitech Media Keyboard Elite	ca. € 20,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	33 + Zoomregler	Vorhanden	Ja	1,96
Microsoft Comfort Curve Keyboard 2000	ca. € 15,-	Sehr gut	Full-Size/flach	USB, PS/2	10	–	Ja	2,04
Cherry G83-6105	ca. € 15,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	Keine	–	Ja	2,10



SPIELE-HARDWARE

LENKRÄDER

	Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Verarbeitung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Rally GT Pro Force Feedback	ca. € 90,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Gut	1,80
Logitech Momo Racing	ca. € 100,-	6 Tasten	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcarde	Gut	Befriedigend	1,96
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Force Feedback	ca. € 50,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Gut	1,98
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Rumble Force	ca. € 40,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	2,00
Logitech Formula Force EX	ca. € 50,-	12 + Steuerkreuz	2 Schaltknöpfe	USB	Simulation/Arcade	Gut	Gut	2,07



GAMEPADS

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Anzahl Ministicks	Force Feedback	Wertung
Microsoft Xbox 360 Controller	ca. € 30,-	10 + 2 Trigger	7 (digital & analog)	USB, Xbox 360	Nein	2	Vorhanden	1,54
Thrustmaster Dual Trigger 2-in-1 Rumble F.	ca. € 20,-	12 + 2 Trigger	6 (digital & analog)	USB, PS/2	Nein	2	Vorhanden	1,74
Logitech Rumblepad 2	ca. € 20,-	12	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	1,74
Speed-Link Independence 3in1 RF	ca. € 35,-	12	6 (digital & analog)	USB, Xbox, PS/2	Ja	2	Vorhanden	1,94



JOYSTICKS

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Sonstige Ausstattung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Force Feedback Joystick	ca. € 40,-	7 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,53
Saitek Cyborg Evo Force	ca. € 40,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,61
Saitek Cyborg Evo Wireless	ca. € 30,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Ja	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,65
Thrustmaster Hotas Cougar	ca. € 160,-	28 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,68
Logitech Extreme 3D Pro	ca. € 25,-	12 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,70
Trust Predator QZ 501	ca. € 20,-	6 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	2,00



ENDKRASSE PCs

Der Einsteiger-PC

„Der PC ist zwar mit 595 Euro etwas teuerer, dafür können Sie ihn später dank PCI-E und Sockel 939 aufrüsten."

€ 595,-*



PROZESSOR	€ 60,-
AMD Athlon 64 3000+ (Sockel 939)	
KÜHLER	€ 15,-
Arctic Cooling Freezer 64 Pro (Hybrid)	
HAUPTPLATINE	€ 65,-
Gigabyte K8NF-9 (Nforce4)	
ARBEITSSPEICHER	€ 40,-
Take MS DDR400, 1x 512 MByte, CL2,5	
GRAFIKKARTE	€ 90,-
MSI RX1600PRO	
SOUNDKARTE	-
Onboard	
FESTPLATTE	€ 60,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)	
NETZTEIL	€ 30,-
Fortron FSP300-60THN-P (300 Watt)	
GEHÄUSE	€ 60,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)	

Der Aufsteiger-PC

„Komponenten wie der Core 2 Duo sind ideal für einen Silent-PC, da sie hohe Leistung bieten und dabei relativ kühl bleiben."

€ 1.135,-*



PROZESSOR	€ 190,-
Intel Core 2 Duo E6300 (Sockel 775)	
KÜHLER	€ 15,-
Arctic Cooling Freezer 7 Pro	
HAUPTPLATINE	€ 130,-
Gigabyte 965P-DS3 (P965)	
ARBEITSSPEICHER	€ 160,-
2x Kingston DDR2-800, 512 MByte, CL4	
GRAFIKKARTE	€ 250,-
Asus Extreme N7900GT	
SOUNDKARTE	-
Onboard	
FESTPLATTE	€ 60,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)	
NETZTEIL	€ 95,-
Seasonic SS-500HT (500 Watt)	
GEHÄUSE	€ 60,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)	

Der High-End-PC

„Was für ein Teil! Ein High-End-PC für unter 2.000 Euro."

€ 1.925,-*

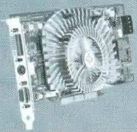
PROZESSOR	€ 515,-
Intel Core 2 DuoE6700 (Sockel 775)	
KÜHLER	€ 40,-
Zalman CNPS9500 AT	
HAUPTPLATINE	€ 195,-
Asus P5W DH Deluxe (i975X)	
ARBEITSSPEICHER	€ 200,-
2x OCZ DDR2-800, 1.024 MByte, CL4	
GRAFIKKARTE	€ 515,-
MSI NX7950GX2 (Dual-GPU-Karte)	
SOUNDKARTE	€ 90,-
Creative SB X-Fi Extreme Music (PCI)	
FESTPLATTE	€ 60,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)	
NETZTEIL	€ 75,-
Enermax Liberty (500 Watt)	
GEHÄUSE	€ 60,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)	

* Die Gesamtkosten beinhalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz. Abbildungen der Gehäuse sind symbolisch.

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT






MAINBOARDS

Sockel 775 Mainboard

ASUS P5B

- INTEL® P965 Chipsatz
- 4x DDR2-RAM
- 1x U-13v3, 4x S-ATA II, 2x S-ATA II RAID
- 1x PCIe x16, 2x PCIe x1, 3x PCI
- 10x USB 2.0, Gigabit-LAN
- 8-Kanal HD-Sound



129,-

ASUS – Rock Solid · Heart Touching

ABIT	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
KN9 SLI	S, GL, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	139,-
KN8 SLI	S, GL, sA	939 / nF4-SLI	D+	89,-
AT8 32-X	S, GL, F, sA	939 / XP3200	D+	164,-
AW8D	S, GL, F, sA	775 / 975X	D2	169,-

ASROCK	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K7S41GX	µATX, S, V, L	A / 741GX	D	39,-
K7NF2-RAID	S, L, sA	A / nF2-U	D	39,-
K8Upgrade-NF3	S, L, sA	754 / nF3	D	42,-

ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
M2N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	134,-
M2N32-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2	179,-
Crosshair	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2	219,-
A8N5X	S, GL, sA	939 / nF4	D+	69,-

DFI	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
Infinity NF Ultra II-M2	S, GL, F, sA	AM2 / nF4-U	D2	99,-
nF4 Ultra-D	S, GL, F, sA	939 / nF4-U	D+	119,-

GIGABYTE	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
M55Plus-S3G	S, GL, F, sA	AM2 / nF430	D2	84,-
8I945GMF-RH	µATX, S, V, GL, F	775 / 945G	D	99,-

MSI	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K9N Ultra-2F	S, GL, sA	AM2 / nF570	D2	84,-
K8T Neo2-F	S, GL, sA	939 / K8T800P	D+	52,-
K8N SLI-FI	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D+	94,-
P965 Neo-F	S, GL, sA	775 / P965	D2	99,-

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / SO: SO-DDR-RAM / SO2: SO-DDR2-RAM / +: auch ECC / *: nur ECC Registered // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / GL: Gigabit LAN / S: Sound / WL: Wireless LAN / V: VGA / B: Bluetooth / R: IDE-RAID / sA: SATA-RAID

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Pentium® D (775)		GHz	Cache	tray	boxed
940	Presler	3,2	2x 2.048		189,-
950	Presler	3,4	2x 2.048		234,-
960	Presler	3,6	2x 2.048		329,-

Pentium® M (479)		GHz	Cache	tray	boxed
750	Dothan	1,86	1x 2.048		239,-
760	Dothan	2,0	1x 2.048		289,-
770	Dothan	2,13	1x 2.048		439,-

Core™ Duo (479)		GHz	Cache	tray	boxed
T2400	Yonah	1,83	2x 1.024		239,-
T2500	Yonah	2,0	2x 1.024		299,-
T2600	Yonah	2,16	2x 1.024		409,-

Core™ 2 Duo (775)		GHz	Cache	tray	boxed
E6300	Allendale	1,86	2x 1.024	186,-	
E6400	Allendale	2,13	2x 1.024	218,-	229,-
E6600	Conroe	2,4	2x 2.048	329,-	
E6700	Conroe	2,66	2x 2.048	499,-	529,-
X6800	Conroe XE	2,93	2x 2.048	999,-	

AMD

Athlon™ 64 (939)		GHz	Cache	tray	PIB
3000+	Venice	1,8	1x 512	58,-	70,-
3200+	Venice	2,0	1x 512	62,-	77,-
3500+	Venice	2,2	1x 512	72,-	90,-
3800+	Venice	2,4	1x 512		109,-

Athlon™ 64 (AM2)		GHz	Cache	tray	PIB
3500+	Orleans	2,2	1x 512	78,-	90,-
3800+	Orleans	2,4	1x 512		110,-

Athlon™ 64 X2 (939)		GHz	Cache	tray	PIB
3800+	Manchester	2,0	2x 512	139,-	159,-
4200+	Manchester	2,2	2x 512		194,-
4600+	Manchester	2,4	2x 512		244,-
FX-60	Toledo	2,6	2x 1.024		619,-

Athlon™ 64 X2 (AM2)		GHz	Cache	tray	PIB
3800+	Windsor	2,0	2x 512	142,-	149,-
4200+	Windsor	2,2	2x 512		186,-
4600+	Windsor	2,4	2x 512		249,-
FX-62	Windsor	2,8	2x 1.024		799,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 3-3-3	110,-	102,-
DDR HyperX	1,0 GB	400 / 2-3-2	116,-	114,-
DDR HyperX	2,0 GB	400 / 2-3-2	232,-	
SO-DDR	1,0 GB	400 / 3-3-3		122,-
DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4	104,-	95,-
DDR2	1,0 GB	667 / 5-5-5	108,-	100,-
DDR2	2,0 GB	533 / 4-4-4	194,-	
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	204,-	
SO-DDR2	1,0 GB	533 / 4		109,-
SO-DDR2	1,0 GB	667 / 5		114,-

MDT		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 2,5	106,-	106,-
DDR	2,0 GB	400 / 2,5	216,-	
SO-DDR	1,0 GB	400 / 2,5		117,-
DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4	96,-	94,-
DDR2	1,0 GB	667 / 4-4-4	100,-	99,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	130,-	117,-
DDR2	2,0 GB	533 / 4-4-4	192,-	214,-
DDR2	2,0 GB	667 / 4-4-4	202,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	238,-	
SO-DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4		97,-
SO-DDR2	1,0 GB	667 / 4-4-4		102,-

BUFFALO		Takt / Timing	Kit	Single
DDR Select	1,0 GB	400 / 3-3-3		101,-
DDR Select	1,0 GB	400 / 2,5	108,-	
DDR Select	2,0 GB	400 / 3-3-3	206,-	
DDR2 Select	1,0 GB	533 / 4-4-4	106,-	99,-
DDR2 Select	1,0 GB	667 / 5-5-5	112,-	104,-
DDR2 Select	2,0 GB	533 / 4-4-4	202,-	
DDR2 Select	2,0 GB	667 / 5-5-5	212,-	
SO-DDR2 Select	1,0 GB	533 / 4-4-4		101,-
SO-DDR2 Select	1,0 GB	667 / 5-5-5		106,-

GEIL		Takt / Timing	Kit	Single
DDR Value	1,0 GB	400 / 2,5-4-4	116,-	115,-
DDR Value	2,0 GB	400 / 2,5	234,-	
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	136,-	119,-
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	242,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 4-4-4	266,-	

A-DATA		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 3		100,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5		115,-

OCZ		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2 Platinum	2,0 GB	800 / 4-5-4	258,-	

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN7600GT/2DHT	PCIe	256-G3 / GF 7600GT	154,-
EN7900GT/2DHT	PCIe	256-G3 / GF 7900GT	249,-
EN7950GX2/2PHT	PCIe	1.024-G3 / GF 7950GX2	539,-
N6200/TD	AGP	128-DD / GF 6200	39,-

GAINWARD		MB / Chip	€
7900GT GS	PCIe	512-G3 / GF 7900GT	269,-
7800GS Silent GS Plus	AGP	512-G3 / GF 7800GS	319,-

LEADTEK		MB / Chip	€
PX7900GTX	PCIe	512-G3 / GF 7900GTX	399,-
PX7950GX2	PCIe	1.024-G3 / GF 7950GX2	499,-
A7800GS TDH	AGP	256-G3 / GF 7800GS	239,-

MSI		MB / Chip	€
NX7600GS-T2D256EH	PCIe	256-D2 / GF 7600GS	109,-
NX7600GT-T2D256EZ	PCIe	256-G3 / GF 7600GT	179,-
FX5200-TDLF	AGP	128-DD / GF FX5200	33,-

XFX		MB / Chip	€
7600GT XXX	PCIe	256-G3 / GF 7600GT	169,-
7950GX2 XT	PCIe	1.024-G3 / GF 7950GX2	549,-
6800XT Black	AGP	256-G3 / GF 6800XT	119,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAX1600XT/SILENT/TVD	PCIe	256-G3 / Rad. X1600XT	139,-
EAX1950XTX/HTVDP	PCIe	512-G4 / Rad. X1950XTX	419,-
EAX1950 CROSSFIRE/HP	PCIe	512-G4 / Rad. X1950	419,-

GECUBE		MB / Chip	€
X1900GT	PCIe	256-G3 / Rad. X1900	189,-
X1900XT	PCIe	256-G3 / Rad. X1900XT	249,-
X1600PRO	AGP	265-D2 / Rad. X1600PRO	99,-

MSI		MB / Chip	€
RX1600PRO-TDE	PCIe	256-D2 / Rad. X1600PRO	89,-
RX1900XT-VT2D	PCIe	256-G3 / Rad. X1900XT	274,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
X1600PRO Ultimate	PCIe	256-D2 / Rad. X1600PRO	109,-
X1900GT	PCIe	256-G3 / Rad. X1900GT	199,-
X1900XTX	PCIe	512-G3 / Rad. X1900XTX	359,-
X1600PRO	AGP	256-D2 / Rad. X1600PRO	109,-
X1600PRO	AGP	512-D2 / Rad. X1600PRO	129,-

XPERTVISON		MB / Chip	€
X1600PRO	AGP	256-D2 / Rad. X1600PRO	99,-
X850XT	AGP	256-G3 / Rad. X850XT	179,-

FESTPLATTEN

IDE

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS728080	U-133	80	9 / 2.048 / 7.200	41,-
HDT722516	U-133	160	8 / 8.192 / 7.200	52,-
HDT725025	U-133	250	8 / 8.192 / 7.200	73,-
HDS725050	U-133	500	8 / 8.192 / 7.200	214,-

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
6G160P0	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	55,-
6L250R0	U-133	250	8 / 16.384 / 7.200	74,-
6H500R0	U-133	500	8 / 16.384 / 7.200	199,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
SP1654N	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	54,-
SP2514N	U-133	250	9 / 8.192 / 7.200	68,-
HD300LD	U-100	300	9 / 8.192 / 7.200	88,-
HD400LD	U-100	400	9 / 8.192 / 7.200	124,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST340015A	U-100	41	12 / 2.048 / 5.400	39,-
ST3802110A	U-100	80	8 / 2.048 / 7.200	42,-
ST3250824A	U-100	250	11 / 8.192 / 7.200	77,-
ST3400641A	U-100	500	11 / 16.384 / 7.200	234,-
ST3750640A	U-100	750	8 / 16.384 / 7.200	359,-

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD400JB	U-100	40	9 / 8.192 / 7.200	42,-
WD800JB	U-100	80	9 / 8.192 / 7.200	42,-
WD2500JB	U-100	250	9 / 8.192 / 7.200	71,-
WD3000JB	U-100	300	9 / 8.192 / 7.200	89,-
WD3200JB	U-100	320	9 / 8.192 / 7.200	94,-

S-ATA

HITACHI	GB	ms / Cache / UPM	€
HDS728080 SATA2	80	9 / 8.192 / 7.200	42,-
HDT722516 SATA2	160	8 / 8.192 / 7.200	56,-
HDT722525 SATA2	250	8 / 8.192 / 7.200	75,-

MAXTOR	GB	ms / Cache / UPM	€
6V080E0 SATA2	80	9 / 8.192 / 7.200	44,-
6V250F0 SATA2	250	9 / 16.384 / 7.200	74,-
6V300F0 SATA2	300	9 / 16.384 / 7.200	89,-

SAMSUNG	GB	ms / Cache / UPM	€
HD080HJ SATA2	80	9 / 8.192 / 7.200	42,-
HD160JJ SATA2	160	9 / 8.192 / 7.200	55,-
SP2004C SATA2	200	9 / 8.192 / 7.200	64,-
SP2504C SATA2	250	9 / 8.192 / 7.200	69,-

SEAGATE	GB	ms / Cache / UPM	€
ST3250820AS SATA2	250	8 / 8.192 / 7.200	75,-
ST3250620AS SATA2	250	8 / 16.384 / 7.200	79,-
ST3250620NS SATA2	250	8 / 16.384 / 7.200	89,-
ST3500630AS SATA2	500	8 / 16.384 / 7.200	224,-

WD	GB	ms / Cache / UPM	€
WD800JD SATA2	80	9 / 8.192 / 7.200	42,-
WD1500AD NCQ	150	4 / 16.384 / 10.000	224,-
WD1600JS SATA2	160	9 / 8.192 / 7.200	59,-
WD2000JS SATA2	200	9 / 8.192 / 7.200	71,-
WD2500KS SATA2	250	9 / 16.384 / 7.200	76,-
WD3200KS SATA2	320	9 / 16.384 / 7.200	97,-
WD4000YR	400	9 / 16.384 / 7.200	159,-

DVD-LAUFWERKE

Sockel 775 Dual Core CPU

INTEL® Pentium® D 945

- „Presler"
- Kerntakt: 3,4 GHz
- Bustakt: 800 MHz
- 2x 2.048 KB L2 Cache
- boxed inkl. Lüfter





169,-

ATAPI

DVD±RW	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
AOPEN DUW1616L Pro	16x / 8x		39,90
LG GSA-H20LB schwarz	16x / 6x	44,-	47,-
LITEON SHM-165P6S*	16x / 8x	39,-	
NEC ND-4570 schwarz	16x / 8x	42,-	
NEC ND-4571*	16x / 8x	44,-	
PIONEER DVR-111D*	16x / 8x	44,-	
PIONEER DVR-111*	16x / 8x	47,-	

Blu-ray	-R / -RE	bulk	Kit/ret.
PIONEER BDR-101A*	2x / 2x	849,-	

USB 2.0

DVD±RW	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
PHILIPS SPD3000CC	16x / 8x		69,-
PLEXTOR PX-608U	8x / 4x		149,-
SAMSUNG SE-S164L schwarz	16x / 8x		69,-

S-ATA

DVD±RW	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
PLEXTOR PX-760SA	18x / 10x		114,-
SAMSUNG SH-W163A schw.	16x / 8x	44,-	

* in beige oder schwarz lieferbar



Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.



Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.



Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.







WWW.ALTERNATE.DE

24 h Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,12 / Minute

NETZWERK & KOMMUNIKATION

Wireless LAN

AVM	Mbit/s	Typ	€
FRITZ!Box WLAN 3030	54	Router/Modem	114,-
FRITZ!Box WLAN 3070	54	Router/Modem	134,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7050	125	Rout./Mod./VoIP	159,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7170	125	Rout./Mod./VoIP	189,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWL-G132	108	USB2.0-Stick	45,-
DWL-G520	108	PCI	44,-
DWL-2100AP	108	Access Point	84,-
DI-624	108	Router	67,-

LINKSYS	Mbit/s	Typ	€
WMP54G	54	PCI	34,-
WRT54G-D2	54	Router	64,-

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WPN311 RangeMax	108	PCI	49,-
WPN111 RangeMax	108	USB2.0-Stick	49,-
WG511T	108	PC-Card	39,-
WPN802 RangeMax	108	Access Point	79,-
WPN824 RangeMax	108	Router	79,-

Modems

AVM	Art	Typ	€
FRITZ!Card PCI v2.1	ISDN	PCI	59,-
FRITZ!Card USB v2.1	ISDN	USB	59,-
FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PC-Card	169,-

DEVOLO	Art	Typ	€
MicroLink 56K	analog	PCI	26,-
MicroLink 56K Fun	analog	USB	44,-
MicroLink ADSL Fun	DSL	USB	64,-

Diverse	Art	Typ	€
Voice Modem 56k	analog	PCI	12,-
D-LINK DSL-380T	DSL	RJ-45	47,-

Router

Diverse	Art	Ports	€
AVM FRITZ!Box 2030	DSL-Modem	2	92,-
AVM FRITZ!Box 2070	DSL-Modem	4	89,-
AVM FRITZ!Box Fon 5050	DSL/VoIP	2	134,-
D-LINK DI-604	DSL	4	32,-
NETGEAR RP614	DSL	4	34,-

TFT-MONITORE

BELINEA		ms	Zoll	Merkmale	€
1705S1	si	8	17,0	Sound	169,-
1905G1	gr	8	19,0		209,-
101927	si	4	19,0	DVI-D/Sound	279,-
102035W	bl	16	20,1	DVI-D/USB/Sound	414,-

BENQ		ms	Zoll	Merkmale	€
FP71G+	si	8	17,0		159,-
FP91G+	si	8	19,0	DVI-D/Pivot	224,-
FP93GX	si	2	19,0	DVI-D	299,-
FP202W	bl	8	20,1	DVI-D	369,-

EIZO		ms	Zoll	Merkmale	€
S1931SH-GY	gr o. bl	16	19,0	DVI-D/Sound	459,-
S2410W	gr o. bl	16	24,0	2x DVI-I/USB	1.399,-

IIYAMA		ms	Zoll	Merkmale	€
E1700S	si o. bl	5	17,0	DVI-D/Sound	189,-
E1900S	si o. bl	5	19,0	DVI-D/Sound	249,-

SAMSUNG		ms	Zoll	Merkmale	€
930BF	bl	4	19,0	DVI-D	269,-
204B	si	5	20,1	DVI-D/Pivot	439,-
215TW	si	8	21,0	DVI-D/Sound/Pivot	549,-

Diverse		ms	Zoll	Merkmale	€
ASUS MM19SE	si	8	19,0	Sound	209,-
HANNSG HC194DP	si	8	19,0	DVI-I/Sound	194,-
HANNSG HW191DP	si	5	19,0	DVI-D/Sound	199,-
NEC 90GX2	si	4	19,0	DVI-D/USB	369,-
NEC 20WGX2	si	6	20,1	DVI-D/USB	549,-

20,1" Widescreen TFT-Monitor

VIEWSONIC VX2025wm



- 1.680x1.050 Pixel Auflösung (16:10)
- Kontrast: 800:1
- Helligkeit: 300 cd/m²
- Reaktionszeit: 8 ms (gray to gray)
- VGA, DVI-D
- schwarz



429,-

PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

PCIe Grafikkarte

XPERTVISION GF7950GT

- NVIDIA® GeForce® 7950 GT
- 512 MB GDDR3-RAM (256 Bit)
- 550 MHz Chiptakt
- 2x DVI, TV-Out
- inkl. Kühler und Lüfter

269,-

PC-Gehäuse	Typ	Netzteil	€
CASETEK Roma	Midi	--	39,-
COOLERMASTER Centurion 5	Midi	--	54,-
COOLERMASTER Stacker	Big	--	133,-
ENERMAX CA-3020	Midi	--	29,90
ENERMAX CA-3030	Midi	--	44,-
GIGABYTE Triton	Midi	--	79,-
GIGABYTE Triton	Midi	--	79,-
LIAN LI PC-60A PlusII	Midi	--	129,-
LIAN LI PC-V1000B Plus	Midi	--	199,-
THERMALTAKE Soprano*	Midi	--	67,-
THERMALTAKE Tsunami*	Midi	--	104,-
THERMALTAKE Armor*	Big	--	129,-

* inkl. Windows Kit

Netzteile	Leistung	Typ	€
COOLERMASTER eXtremePower	380 W	ATX2	44,-
COOLERMASTER RealPower	450 W	ATX2	79,-
ENERMAX Liberty	400 W	ATX2	69,-
ENERMAX Liberty	500 W	ATX2	99,-
SEASONIC S12-500HT	500 W	ATX2	111,-
SHARKOON SHA350-8P	350 W	ATX2	34,-
SHARKOON SilentStorm	480 W	ATX2	84,-
SILVERSTONE ST56F	560 W	ATX2	89,-
THERMALTAKE PP Bluelight	460 W	ATX2	69,-

EINGABE & GAMING

Tastaturen

Diverse	Anschluss	€
IDEAZON Zboard inkl. 2 Keysets	USB	47,-
LOGITECH Media Keyboard Elite	USB, PS/2	25,-
LOGITECH Cordless Desktop S510	USB	54,-
MS Wired Keyboard 500	PS/2	9,-
MS Digital Media Pro Keyboard	USB, PS/2	26,-
SAITEK Eclipse Keyboard	USB	37,-
SHARKOON Luminous Mediaboard	PS/2, USB	24,-

Gamepads & Joysticks

LOGITECH	Typ	€
Dual Action Pad	Gamepad	22,-
Rumblepad II	Gamepad	26,-
Cordless Rumblepad II	Gamepad	39,-

SAITEK	Typ	€
Cyborg EVO	Joystick	29,-
X52 Hotas	Joystick	99,-

Mäuse

LOGITECH	Anschluss	€
MX400	USB, PS/2	34,-
MX518	USB, PS/2	44,-
G5 Laser Mouse	USB	59,-
G7 Cordless Laser Mouse	USB	79,-

Diverse	Anschluss	€
MS Comfort Optical Mouse 3000	USB, PS/2	19,-
MS Habu Gaming Mouse	USB	52,-
RAZER Copperhead Gaming Mouse	USB	59,-
SAITEK Gaming Mouse 1600	USB	29,-

Mauspads & Zubehör

Diverse	Farbe	€
COMPAD Speed-Pad	grau	17,-
EVERGLIDE Titan MonsterMat	schwarz	20,-
RAZER Mantis Speed	schwarz	24,90
RAZER Mantis Control	schwarz	24,90

BAREBONES

ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	€
Vintage2-PE2	S, V, L, sA	775 / P4M890	109,-
Pundit-PH1	S, V, L, F	775 / XP200	159,-
Pundit-PH4	S, V, GL, F	775 / 945G	169,-

BIOSTAR	Merkmale	Sockel / Chip	€
iDEQ N1	S, V, L, sA	754 / nF410	164,-
iDEQ 210P	S, GL, F, sA	754 / nF3	199,-
iDEQ C1	S, L, sA,	775 / P4M800	159,-

MSI	Merkmale	Sockel / Chip	€
MEGA mPC 800K	S, V, L, F	754 / K8M800	169,-
Hetis 915	S, V, GL, F	775 / 915GL	179,-

SHUTTLE	Merkmale	Sockel / Chip	€
SK21G	S, V, L, F, sA	754 / K8M800CE	164,-
SN95G5V3	S, GL, F	939 / nF3-250GB	234,-
SD11G5	S, V, GL, F	479 / 915GM	399,-
SD36G5M ViiV	S, V, GL, F, sA	775 / 945G	374,-

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE X-Fi Xtreme Music	PCI	99,-
CREATIVE X-Fi Platinum	PCI	159,-
CREATIVE X-Fi Fatal1ty Edition	PCI	209,-
TERRATEC Aureon 5.1	PCI	18,-
TERRATEC Aureon 7.1 Dolby Digital	PCI	49,-
TERRATEC Aureon 7.1 Universe	PCI	149,-

Headsets	Anschluss	€
LOGITECH Precision Gaming	Klinke	29,-
PLANTRONICS .Audio 350	Klinke	34,-
SAITEK GH20 Vibration	USB/Klinke	29,-
SHARKOON Majestic 5.1 III	USB	39,-
SENNHEISER PC 160	Klinke	69,-
SPEEDLINK Medusa 5.1 ProGamer	Klinke	79,-

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

SYSTEA	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
Emerald H601	Sempron™ 64 3200+	512 MB	80 GB	DVD-ROM	VIA S3 Graphics DeltaChrome	339,-
Ruby H601	Athlon™ 64 3200+	512 MB	160 GB	DVD±RW DL	128 MB GeForce 6200 TC, PCIe	419,-
Diamond H601	Athlon™ 64 3800+	1.024 MB	250 GB	DVD±RW/DL	256 MB Radeon X1600XT, PCIe	679,-
Brilliant H601	Athlon™ 64 X2 4800+	2.048 MB	2x 250 GB	DVD±RW/DL	256 MB GeForce 7900GT, PCIe	1.269,-

Notebooks

ASUS	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
A3FP-8015P	Core Duo T2400	15,0	1.024 MB	100 GB	DVD±RW DL	XP Pro	1.279,-
A6F-AP052H	Core Duo T2050	15,4	1.024 MB	80 GB	DVD±RW DL	XP Home	979,-
A6RP-AP014H	Celeron-M 420	15,4	512 MB	80 GB	DVD±RW DL	XP Home, MS Works	769,-
A6T-AP005H	Turion 64 X2 TL-52	15,4	1.024 MB	100 GB	DVD±RW DL	XP Home, GeForce Go 7600, Webcam	1.129,-

SAMSUNG	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
M55-T2500 Breetoo	Core Duo T2500	17,0	1.024 MB	100 GB	DVD±RW DL	XP Pro	2.299,-
Q35-T2300 Cotezaa	Core Duo T2300E	12,1	1.024 MB	80 GB	DVD±RW DL	XP Home, Bluetooth	1.199,-
X11-T2300 Culesa	Core Duo T2300	14,0	512 MB	80 GB	DVD±RW DL	XP Home, Bluetooth	1.299,-

GAMES

Action	€
Battlefield II	46,-
Battlefield II - Euro Force Booster Pack Addon	9,-
Blazing Angels Squadron of WWII	42,-
Ghost Recon Advanced Warfighter	47,-
Half Life I Anthology	19,-
Peter Jacksons King Kong	42,-
Quake 4	19,-
Ravenshield Athena Sword Addon	9,90
Star Wars - Battlefront II	39,-

Rollenspiele & Adventures	€
Dark Age of Camelot Bundle	28,-
Dungeon Siege II	27,-
Everquest 2 - Kingdom of Sky Addon	24,-
Guild Wars	42,-
Guild Wars - Factions Addon	42,-
Heroes of Might&Magic 5	45,-
The Elder Scrolls IV - Oblivion	42,-
Titan Quest mit dt. Untertiteln	42,90
World of Warcraft	24,-

Strategie	€
Age of Empires III	44,-
Civilization IV	46,-
C&C Generäle - Die Stunde Null Addon	9,90
Herr der Ringe - Die Schlacht um Mittelerde II	45,-
Warcraft III - Reign of Chaos Addon	12,-
Warcraft III - Frozen Throne Addon	12,-
Warcraft III - Gold inkl. Frozen Throne	19,-

Sport & Simulation	€
Biathlon 2006	28,-
Die Sims 2	47,-
Die Sims 2 - Wilde Campusjahre Addon	29,-
Die Sims 2 - Nightlife Addon	29,-
DTM Race Driver 3	44,-
FIFA 06	47,-
Flight Simulator 2004	34,-
Fussballmanager 06	47,-
Need for Speed - Underground 2 Classic	19,-
Need for Speed - Most Wanted	47,-
NHL 06	47,-

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.









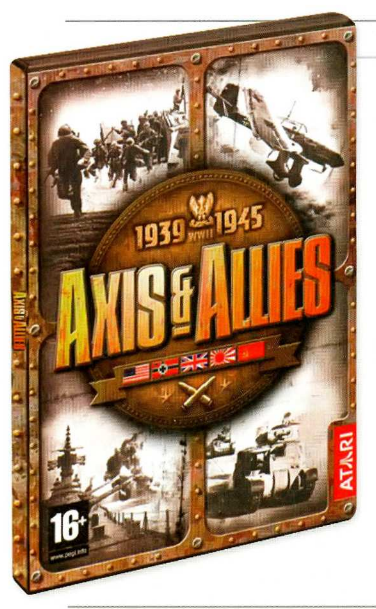


ALTERNATE ist Testsieger! „Bester Mix aus großer Auswahl, angemessenen Preisen und leichter Bestellung. Die Homepage setzt Maßstäbe in Bedienbarkeit und Informationsgehalt." (Test: „Die besten Online-Shops", PC Professionell 06/2006)

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

IT STORE
Mo - Fr: 9:00 - 20:00 Uhr
Sa: 9:00 - 16:00 Uhr



VOLLVERSION

Axis & Allies

Im Echtzeit-Strategietitel *Axis & Allies* treten Sie während des Zweiten Weltkriegs wahlweise gegen die Achsenmächte oder die Alliierten an.

- Spannende Echtzeit-Schlachten
- 2 Kriegsparteien
- *Kohan 2*-Grafik-Engine
- Land-, See- und Lufteinheiten
- Mehrspieler-Varianten: Deathmatch und Team-Deathmatch

Seriennummern

5JMQ-X4S8-HX5C-PQ83
FD96-JD7X-Z8VR-3GJ8
C876-CBW3-CT5X-9K7C
ZZKH-GVDZ-RZ9M-5NN3
2M6W-N888-3F7Z-RMXW
P9PT-W553-RJBD-JPHT

Bitte beachten Sie, dass der Mehrspieler-Modus nur im lokalen Netzwerk funktioniert. Weitere Nummern finden Sie auf der DVD.



GENRE	Echtzeit-Strategie
VORAUSSETZUNG	1,5 GHz, 256 MByte RAM
MEHRSPIELER	Nur im lokalen Netzwerk
INTERNET	www.atari.com/axisandallies

PATCHES!

Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, können wir die Funktionsfähigkeit der Software nicht mehr garantieren.

DVD-Inhalt

Achtung!



Unsere DVD ist eine Wende-DVD!

Video- und Datenbereich befinden sich auf je einer DVD-Seite. Zum Anschauen des jeweiligen Bereichs die DVD also einfach umdrehen!

Das pappt!

Sie möchten Ihre DVDs getrennt von Ihrer PC ACTION-Heftsammlung archivieren? Das ist gar kein Problem!

Sie schneiden einfach das links stehende Inhaltsverzeichnis aus und kleben es auf den Rücken der DVD-Hülle. Weil wir zaubern können und Sie lieb haben, passt der Zettel wie angegossen dorthin.



COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Internet: www.pcaction.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan

Chefredakteur/Objektleitung **Heinrich Lenhardt, Christian Bigge**
Stellv. Chefredakteur (V.i.S.d.P.) **Joachim Hesse**
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
(Adresse siehe Verlagsanschrift)

Leitende Redakteure Wolfgang Fischer, Harald Fränkel
Redaktion Spiele Andreas Bertits, Lukasz Ciszewski, Alexander Frank, Ahmet Iscitürk, Ralph Wollner
Redaktion Hardware Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein (Stellv.), Marco Albert, Kay Beinroth, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Carsten Spille, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Community-Redakteur Marc Brehme
Mitarbeiter dieser Ausgabe Boris Gojic, Jürgen Krauß, Dr. Andreas Lober, Alexander Lutz, Gerriet Ohls
Praktikanten Juri Anger, Christian Burtchen, Manuel Grundmann, Jan Hanke, Christian Schlütter
Chefreporter Christoph Holowaty
Textchefs Wilfried Barbknecht, Claudia Brose
US-Korrespondent Roland Austinat

Layout Carola Giese (Ltg.), Alfonso Costanza, Silke Engler, Jesse Grose, Anja Grosler, Marco Leibetseder
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Anja Grosler, © Electronic Arts
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen

Marketing Jeanette Haag
Commercial Director Hans Ippisch
Vertriebskoordination Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.pcaction.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Ralph Wollner (Ltg.), Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption Richard Joerges (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift.

Anzeigenberatung
Brigitte Asmus: Tel.: +49 911 2872-340; brigitte.asmus@computec.de
Ingo Daubner: Tel +49 911 2872-251; ingo.daubner@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254 ; silke.pietschel@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255 ; lars.werkmeister@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gellen die Mediadaten Nr. 19 vom 1.10.2005

AWA ACTA PC ACTION wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite 2006: 520.000 Leser

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20 959-125, Fax: +49 89 20 028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcaction.de
Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60

Abo-Service Österreich
Telefon: +43 6246 882 882, Fax: +43 6246 882 52 77, E-Mail: computec@leserservice.at
Postadresse:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: € 64,80

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6290/B 50027
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, XBOX-ZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY. **Internationale Zeitschriften: Polen:** COSMOPOLITAN, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY. **Ungarn:** JOY, SHAPE, FITT MAMA, CKM, PLAYBOY, HORIZON. **Internationale Tageszeitungen: Polen:** PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT

DIE PC ACTION 12/2006 ERSCHEINT AM 18. OKTOBER 2006.

Äktschn Män
STAR WARS LEGO II

FÜR KINDER AB 6 JAHREN !?
WAS SOLLEN DAS FÜR KINDER SEIN...
ALSO WENN ICH DEN STEIN NACH DA UND DEN NACH DA OBEN...

WAS IST DENN JETZT, HERR ÄKTSCHNMÄN SKYWALKER !?

ICH MACH JA SCHON SO SCHNELL ICH KANN ! DAS IST ALLES NICHT SO EINFACH, HERR OBI-WAHN FRÄNKEL !

SO, DA SIND WIR !
JA, PRIMA ! IST UNSER RAUMGLEITER FERTIG !?

WIE MAN'S NIMMT ! EIN STEIN IST WIE IMMER ÜBER !

KACKE !

©'06 www.Gunjack.de

Die fünf geheimsten Geheimnisse der Leipziger Games Convention 2006



PLATZ 1 Bagger-Rekord	PLATZ 2 Tolle Pressekonferenzen	PLATZ 3 Babyboom	PLATZ 4 Imbiss-Wucher	PLATZ 5 DDR live!
WAS?				
700 Planierraupen waren nötig, um die Besuchermassen zu bewältigen. Die Bulldozer liefen mit umweltfreundlichem Urin. **5,5**	Ärztevereinigungen raten: Menschen mit Einschlafproblemen sollten sich GC-Pressekonferenzen reinziehen. Da pennt jeder umgehend ein. **3,3**	Auf der Games Convention zeugen die Gäste jedes Jahr rund 236.000 Kinder, weil für jede andere Tätigkeit einfach der Platz fehlt. **6,5**	Snack- und Getränkepreise erreichten ein neues Rekordhoch. Deshalb mussten ärmere Besucher Hunger leiden. Schockierend! **1,2**	Abends lernen die GC-Besucher Leipzig, die Bewohner und ihre Sitten kennen. Zum Beispiel beim Stasispitzel-Grillen. **2,2**
IM DETAIL				
Jeder der 183.000 Besucher hinterließ rund 34 Kilogramm Abfall, der dann plattgewalzt wurde. Leipzig ist nun rund 30 cm höher als vorher. **83,5**	Irgendein Fuzzi steht auf einer Bühne und lobt seine Firma über eine Stunde lang in den Himmel. Zwischendurch zeigt er Diagramme. **17,5**	Zu volle Hallen zwingen Menschen zum Sex. Abertausende pressen, quetschen und berühren sich. Da passiert der Koitus urplötzlich. **87,5**	799 € für ein Wurstbrot und 449 € für ein Erfrischungsgetränk berappte man durchschnittlich. Wir aßen einfach unsere Kleidung. **46**	Ehemals inhaftierte DDR-Bürgerrechtler treffen sich, um Stasi-IMs zu brutzeln und zu goutieren. Ein Fest für die ganze Familie. **25,5**
ZUKUNFT				
Bevor sie sich gegenseitig in den überfüllten Messehallen tottrampeln, ersticken die Messebesucher bereits im eigenen Müll. **23,4**	Wir wollen weniger Diagramme und mehr Vorabversionen kommender Spielehits. Also: Weniger schwafeln und mehr zeigen, ihr Säcke! **5,2**	Wir filmen in Zukunft weniger Pressekonferenzen und zeichnen dafür heimlich kopulierende Messebesucher auf. *lechz* **66,6**	Eventuell soll die GC nächstes Jahr in Afrika stattfinden. Da dort sowieso alle am Hungertuch nagen, fallen die hohen Futterpreise nicht so auf. **12**	Würde jeden Tag ein Ex-IM gegrillt und verspeist, wären auch in 1.000 Jahren noch genug übrig. Weitere Grillpartys sind kein Problem! **15,5**
ERGEBNIS				
19,6	**11,1**	**8,5**	**4,6**	**3,6**

FORMEL: (Was? x Im Detail) : Zukunft = Ergebnis

Alle hassen uns!



»Nur Mist im Internet.«

Wir wissen zwar, dass unser Magazin einen großen Einfluss auf die deutsche Kultur und die Entwicklung unserer Nation hat, aber endlich stehen wir auch in den USA auf der Liste der unerwünschten Personen: Weil wir in der vergangenen Ausgabe einen *Duke Nukem Forever*-Test ankündigten, was natürlich ein ganz gemeiner Scherz war. Unser Witz schaffte es sogar bis ins offizielle Forum von 3D Realms: http://forums.3drealms.com/vb/showthread.php?t=21976.

Ein paar lieben uns doch!

David Ehrhardt (Foto; mit Narrenkappe) ist der glücklichste Mensch der Welt. Bei seinem Games-Convention-Besuch sah er endlich seine größten Idole. Sie haben es sicher schon erraten – bei den Angebeteten handelt sich um Valves Gabe Newell und *Sims*-Erfinder Will Wright. Auf dem Weg zum Klo wurden David und sein Kumpel (grünes Trikot) von zwei PC ACTION-Redakteuren befummelt. Peinlich.



»Vielleicht sollte man Abtreibungen doch nicht so verteufeln.«

Bildungsauftrag erfüllt

»Hat seine Zeitschrift lieb: Zeitschriftendrücker.«



Sebastian Schocher ist PC ACTION-Fan und Legastheniker: „Erstma ein Riesen LOB an euch. Euer Mag ist einfach das beste was es giebt. Ich nehme es jedes Jahr, seid ich mein Abo mit nach Norwegen. Diese Jahr nahm ich es mit auf den Preikestolen einer großen Atracktion." Hier mussten wir aus gesundheitlichen Gründen mit dem Weiterlesen aufhören. Trotzdem vielen Dank, Sebastian!

In letzter Minute*



SPLINTER CELL 4

Ursprünglich schon für dieses Heft geplant, halten wir nächste Ausgabe für Sie eine echte Überraschung bereit, KEIN SCHERZ! Jemand meldet sich zurück, von dem Sie schon sehr lange nichts mehr gehört haben und auf den Sie gespannt warten. Wir erwähnen aus Gründen der Geheimhaltung nicht den Namen *Duke Nukem Forever*, sondern weisen auf unseren übergroßen Testteil mit *Gothic 3*, *Splinter Cell: Double Agent*, *Scarface: The World is Yours* oder *Battlefield 2142* hin.

Außerdem ...
ist unsere erste Ausgabe PC ACTION Extended für Sie am Start.

* Alle Angaben ohne Gewähr



Epilog

Ciszewski: Ich hörte, dass Sie heute von besorgten Eltern angerufen wurden, die wegen der Lektüre von PC ACTION um die geistig-moralische Gesundheit ihrer Sprößlinge bangten. Was haben Sie unternommen?

Hesse: Ich habe die Spinner bei der Polizei angezeigt.

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 18. OBTOBER 2006